3DM-SMV小组免责声明

电子书所有文章或杂志均来自于网络以及个人收藏，版权属于作者所有！
本站为非赢利性站点。

不将任何文章或杂志用于商业目的，如果您对其版权有疑问，请联系
小组组长影の翼。

电子书所收录作品、杂志及本站所做之专辑均属其个人行为，与本站
立场无关。

3DM-SMV小组宗旨是为广大作者和读者建立交流平台，作者有发表的权利，
读者有评论的权利，如果您不希望作品被转载，请与我联系，我们会
第一时间撤除。

3DM-SMV小组会尽可能取得作者的授权，
欢迎您成为SMV小组的驻站作家或授权作家，欢迎您来本站发表作品！

3DM-SMV小组提供的所有下载资源均是网上搜集或私下交流学习之用。

任何涉及商业盈利目的均不得使用，否则产生的一切后果由使用者承担！
对于一些情节比较严重的，本小组保留追诉其法律责任的权利。

严禁任何色情反动的话题,一经发现,立即删帖！

3DM-SMV小组仅仅提供一个阅读学习的环境，将不对任何资源负法律责任！

所有下载资源请在下载后24小时内删除。如果您觉得满意,请购买正版！

3DM-SMV小组严厉谴责和鄙夷一切利用本站资源进行牟利的盗版行为！

请广大电子书爱好者共同监督，努力营造一个文明、洁净的论坛空间！！！



掌机王SP

THE KING OF POCKETGAMES

VOL.129

特快专递

不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版

真·三国无双5 帝国

流行音乐 携带版

国夫君的超热血大运动会

丹尼尔·X 终极力量

研究中心

战场的女武神2 高卢王立士官学校

口袋妖怪突击队 光之轨迹

世界树迷宫III 星海的来访者

新作情报公开，最新影像光盘收录

专题企划

虎年谈虎

攻略透解

噬神者

勇者斗恶龙VI 幻之大地

寂静岭 破碎的记忆

龙珠DS2 突击！红绸军

本辑赠品《深爱》主题卡片

电子音像出版社

北通®
BETOP

防伪1分钟—北通3.15轻松维权
详情请登陆北通官网：www.betop-cn.com

优雅的张扬

CHINA TREND 北通 GRACEFUL

中國風 BETOP



PSP3000类



硅胶套(水墨星辰黑)
BTP-5325



硅胶套(水墨星辰白)
BTP-5325



晶透水晶盒(青花蓝)
BTP-5355



晶透水晶盒(水墨黑)
BTP-5355

NDSI类



炫彩水晶盒(水墨青花)
BTP-5540(DARK)



晶透水晶盒(青花蓝)
BTP-5540(LIGHT)



晶透水晶盒(艳阳橙)
BTP-5540(LIGHT)

PSPGO类



硅胶套(水墨星辰黑)
新品上市



硅胶套(水墨星辰白)
新品上市



晶透水晶盒(青花蓝)
新品上市



晶透水晶盒(艳阳橙)
新品上市



钢牌EVA包(水墨青花)
新品上市



购买北通中国风系列产品
均**赠价值28元**钢头真皮手绳一条

北京敬瑞全游戏机商店 | 呼和浩特洋峰游戏 | 石家庄金龙游戏 | 郑州闯关族 | 兰州格林电玩 | 新疆海胜电器 | 成都星海电玩 | 重庆G-BOX电玩 | 广州任我行 | 深圳梦天堂电玩 | 南宁鸿立电玩
上海DIY游戏乐园 | 杭州精灵电玩 | 南京风云电玩 | 济南数码引擎电玩 | 沈阳小陆游戏机 | 长春[illegible]电玩 | 哈[illegible]电玩 | 长沙[illegible]电玩 | 南昌火[illegible]电玩 | 福州[illegible]电玩 | 贵阳[illegible]电玩

北通：专业娱乐外设品牌　www.betop-cn.com　免费防伪专线：800 8108 315　服务热线：400 6754 300　广州市品众电子科技有限公司　拥有北通　娱乐更轻松

本辑特别关注

攻略透解

噬神者

PSP

系统上手指南
收集要素公开
BOSS战术分析
一周目攻略详解

与神对抗的逆天战记

P58

攻略透解

系统详解
全职业一览
流程攻略

P86

重温往日经典

勇者斗恶龙VI 幻之大地

NDS

攻略透解

龙珠DS2 突击！红绸军

NDS

寻找龙珠的冒险再度展开

P110

系统介绍
全关卡流程

专题企划

P131

虎年谈虎

虎年新春，以虎为题；聊聊游戏，谈谈掌机。

卷首语

虎年刚来临就接踵传来了第五代正统《口袋妖怪》的消息、NDS2后续机种的传闻以及《MHP3》的风言风语，看来新的一年等待着玩家们的又是一箩筐的喜事。作为年后的第一本《掌机王SP》，本辑的内容格外丰富，不仅网罗了《噬神者》、《DQVI》等近期热门大作的详细攻略，也为大家准备了与“虎”相关的专题。新的一年已经正式开始，收起长假时的慵懒，全身心投入到工作和学习中去吧！

雷伊

掌机王SP VOL.129



本辑赠品

《深爱》主题卡片





封面用图：噬神者

封面设计：澄　香

主　　编：LIKY
责任编辑：雷伊
出版单位：电脑报电子音像出版社
印　　刷：深圳佳信达印务有限公司
发　　行：（0931）4867606
开　　本：32开　138毫米 X 210毫米
版　　次：2010年3月第一版
印　　次：2010年3月第一次印刷
印　　张：6
印　　数：0001-3500册
字　　数：220千字
出版日期：2010年3月
定　　价：9.80元
ISBN 978-7-89476-310-5

健康游戏忠告

抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防受骗上当。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，《掌机王SP》不予承担任何责任。

2.独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《掌机王SP》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失，以投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）　邮编：730020。Email投稿邮箱：pgking@263.net。

掌机情报站

黄金眼

前线狙击

新作拼盘

游戏一品轩

特快专递

CONTENTS 目录

游戏类型说明

内文中以英文简写的方式表示游戏类型，具体解释如下：

ACT	动作游戏
A·RPG	动作+角色扮演游戏
AVG	冒险游戏
A·AVG	动作+冒险游戏
ETC	其他类游戏
FPS	第一人称视点射击游戏
FTG	格斗游戏
MMORPG	大型多人在线角色扮演游戏
MUG	音乐游戏
PUZ	益智类游戏
RAC	赛车游戏
RPG	角色扮演游戏
RTS	即时战略游戏
SLG	模拟/战略游戏
S·RPG	战略角色扮演类游戏
SPG	运动游戏
STG	射击游戏
TAB	桌面游戏

机种说明

内文中所出现的游戏机种名称大多为缩写，各缩写名词及各游戏机名称的解释如下：

GBA	Game Boy Advance，Nintendo公司出品
iDS	iQue DS,神游科技有限公司出品
iDSL	iQue DS lite,神游科技有限公司出品
Multi	指某游戏对应多种游戏平台
NDS	Nintendo DS，Nintendo公司出品
NDSL	Nintendo DS Lite，Nintendo公司出品
PSP	PlayStation PORTABLE，SCE公司出品
GBM	Game Boy Micro，Nintendo公司出品

掌机情报站

PORTABLE GAME NEWS STATION

栏目主持：六段音速(levelup.cn)

硬件　NDS2公布在即？新主机有望采用多项全新技术

继之前《日本经济新闻》报道新NDS可能进一步提高通信机能、并搭载包括动作感应和多点触控在内的新功能后，最近又有消息说任天堂已经在向开发商提供新的游戏开发工具。

法国游戏网站Gamekult2月初透露，他们从可靠渠道获悉任天堂已经在向部分游戏开发商提供用于新一代NDS主机游戏开发的开发工具和相关设备。虽然新主机的情报尚未得到官方确认，但Gamekult相信任天堂很有可能在今年3月的GDC或6月的E3上公布NDS的后续机型。

另一方面，任天堂美国分社于2月中旬在美国商标专利局更新并备案了一项2005年注册的专利，其中的附录部分首次提到了一种使用NDS触控笔来实现振动功能的新技术。附录详细描述了借触控笔传输振动回馈的系统，更令人感兴趣的是，该系统让玩家可以通过在触摸屏上点击，比如对某一个敌人发出攻击指令，从而将反馈信息从NDS传递到触控笔上并以振动的形式表现出来。

不仅如此，附录中还说明，触控笔的振动幅度和频率可以根据游戏进程或操作结果发生实时的变化。比如，当玩家的攻击准确无误或操作成功时振动幅度会增大，反之当攻击效果不佳或失败时振动幅度就会减弱。

此前任天堂也曾为NDS推出过振动周边（比如2005年的振动包），但由于种种限制并未得到普及。掌机没有振动的遗憾，或许有望伴随新NDS的问世被画上句号。

硬件　SCEJ与Jill Stuart合作推出限量PSP套装

SECJ宣布预定于2010年3月4日在日本地区推出PSP-3000限定色“Blossom Pink（樱花粉）”，并与著名时装设计师品牌吉尔·斯图尔特（Jill Stuart）展开合作内容。

吉尔·斯图尔特是著名的纽约时装设计师品牌，在日本一直深受年轻女孩们的喜爱，这次SCEJ与吉尔·斯图尔特合作推出PSP限量套装“PSP 吉尔·斯图尔特 甜蜜限定包”售价为21000日元，发售日同为3月4日，内容包括樱花粉PSP-3000主机（含标配电池与适配器）、4G容量的MS PRO DUO Mark2存储卡以及吉尔·斯图尔特为限定色主机特别设计的PSP专用收纳包和粉色擦镜布。

另外同颜色的PSP-3000豪华版亦将限量发售，除主机外还包括4G容量的MS PRO DUO Mark2存储卡、对应颜色的擦镜布和收纳包，售价为19800日元。





软件

“《口袋妖怪》系列”最新作新精灵公开

Pokemon公司近日公开了预定于2010年发售的NDS平台“《口袋妖怪》系列”最新作的游戏情报，即将在新作中登场的新精灵首次亮相。此次公开的新口袋妖怪名为佐罗亚（ゾロア），其进化形态名为佐罗亚克（ゾロアーク），二者都将会在游戏的新增地区中出现。

除此之外，官方还透露在游戏正式发售之前，佐罗亚和佐罗亚克将会率先从2010年7月10日开始，于日本公映的剧场版动画《剧场版口袋妖怪 钻石·珍珠 幻影之霸者佐罗亚克》中与玩家和观众们见面。



佐罗亚
种类：坏狐狸口袋妖怪
类型：暗
特性：???
身高：0.7米
体重：12.5公斤



佐罗亚克
种类：怪狐狸口袋妖怪
类型：暗
特性：???
身高：1.6米
体重：81.1公斤

事件

《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》正式公布

Square Enix宣布，NDS角色扮演游戏新作《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》将于2010年4月28日发售，售价为5490日元。

《勇者斗恶龙 怪兽篇》诞生于1998年的Game Boy平台，2006推出NDS续作《勇者斗恶龙 怪兽统领者》。作为系列的第5款作品，《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》在前作游戏要素的基础上，对系统及通信功能进行了强化，登场的怪兽多达300种以上，其中还包含了体型巨大的大型怪兽，大幅提升了游戏的乐趣。利用NDS的无线通信机能，玩家们可以使用自己的怪兽进行对战。在《勇者斗恶龙 怪兽统领者2》中，玩家还可以利用Wi-Fi与全球各地的玩家进行自由对战。



事件

PSP销量整体下滑



索尼官方于2月4日公开了集团2009财年第三季度（2009年10月1日～12月31日）的综合业绩报告，第三季度包含游戏事业、电脑事业以及其他网络服务事业在内的“网络产品与服务（NPS）”累计实现销售额2兆2379亿日元，比前一财年同期增长3.9%，营业利润为1461亿日元。

具体到游戏事业部分SCE，报告显示第三季度新型薄版PS3主机从很大程度上促进了PS3主机相关销售额及利润的增长。但另一方面，由于家用机市场的整体更新换代导致PS2游戏销量较同期大幅减少，公司将其归为游戏业务赤字的主要原因。

掌机方面，下载专用的PSP go的发售并没对提升PSP业务销售额起到多大帮助。PSP-3000型主机虽然在日本本土的销售形势良好，但在海外市场的境况却不尽如人意，致使PSP事业部分出现了整体的下滑。

硬件全球累计销量（2009财年第三季度）
PS2：210万台（同比 -40万台）
PS3：650万台（同比 +200万台）
PSP：420万台（同比 -90万台）
软件全球累计销量（2009财年第三季度）
PS2：1120万本（同比 -1850万套）
PS3：4760万本（同比 +680万套）
PSP：1500万本（同比 -50万套）

事件 任天堂季度收入锐减，NDS销量突破1.2亿

任天堂于1月底公布了他们2009～2010财年前三个季度（4月1日～12月31日）的财政收入报告，结果显示集团的净销售额比去年同期下降23.1%，运营收入下降了40.8%，净利润额则比去年减少了9.4%。报告还公开了任天堂目前的主力机种在全球范围内的硬件销量统计结果，其中NDS的全球累计销量已达1.25亿台（全型号），在各个主要市场的销售分布情况为：北美地区4500万、日本地区2990万，其他地区5000万。



除此之外，任天堂还宣布NDS游戏的全球出货总数已经达到了6.88亿套。2009～2010财年前三个季度销量排在前4位的作品分别是（以套为单位）：

口袋妖怪 心金·银灵	374万
朋友聚会	274万
口袋妖怪 白金	310万
塞尔达传说 灵魂轨道（大地的汽笛）	345万

软件 《死或生 天堂》被ESRB评为"低俗"游戏

Tecmo的沙滩排球+迷你游戏合集《死或生 天堂》，近日在接受美国娱乐软件分级审查（ESRB）时遭遇前所未有的恶评，ESRB将这款只有泳装和美女的游戏定性为"低俗"作品。

ESRB将《死或生 天堂》评为了M级（17岁以上），在内容描述一栏中写道："这是一款让玩家在为期两周的假期里，观看身着丁字式暴露比基尼泳衣的成年女性搔首弄姿卖弄肉体的电视游戏。女性的胸部和臀部在沙滩排球、水上游戏、跳艳舞和摆各种挑逗姿势的过程中会剧烈摇晃……"

最后，ESRB在评级说明中还提示，游戏中含有大量"低俗"甚至"淫荡"的内容，在对女性真正意愿的描述上具有误导性的暗示作用，建议家长和消费者提起足够注意。

ESRB的评级内容被美国知名游戏博客Kotaku公开后不久，在网络上引起了玩家的广泛反响。Tecmo官方随后出面表示，他们对ESRB单方面对游戏的定性不敢苟同。而ESRB方面也立刻就此做出了反应，撤换并修改了官网上的描述信息。官方发言人澄清说，最初的描述部分确实存在"不恰当的主观性词句"，但对出现这一情况的原因却表示"一无所知"。



1月25日 NBGI的NDS棒球新作《职业棒球 家庭球场DS 2010》将于2010年3月25日发售，售价5229日元。本作是1986年诞生的育成类职业棒球游戏"《职业棒球 家庭球场》系列"的最新作，将在继承前作基本系统的基础上追加多种新要素。新要素包括"决定球"、"力量挥棒"系统的导入、原创新球队的追加、球场增至27个等。

1月26日 Sony Marketing公司的PSP用直感型导航工具"x-Radar Portable"登陆PlayStation Store并免费提供下载。本作是与地图情报服务"PetaMap"进行联动，能即时提供用户所在地店铺、观光地等旅游信息的应用软件"x-Radar"的PSP版。由于采用了雷达型界面，用户可以便捷直观地确认目的地方向、距离及其他相关情报。



1月26日 Ascii Media Works宣布，将于2010年4月1日推出PSP恋爱冒险游戏《皇家新娘 棱镜物语》。本作由著名美少女游戏厂商Navel携手美少女游戏杂志《电击G's magazine》协力制作，游戏的一大特色是全部登场女主角都是从读者投稿中选拔出来的人气角色。本作的同名漫画于2009年开始连载，PSP版如今也即将与玩家们见面。



1月28日 Hudson公布新感觉益智游戏《Rooms 神秘的移动房间》，预定于2010年4月29日发售，对应NDS和Wii，售价均为3990日元。游戏讲述主人公克里斯在生日当天收到神秘贺卡并由此进入未知异世界"Rooms"冒险的故事。游戏基本流程是通过滑动房间碎片改变其排列顺序帮助克里斯顺利找到出口，关卡设有若干级别，难度也随级别增长。



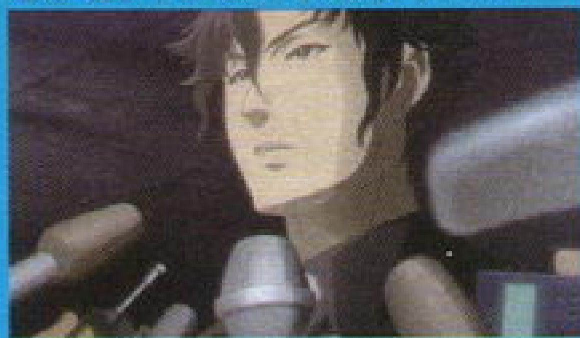
2月1日 今年1月苹果正式公布了他们的全新平板电脑iPad，许多人都感到兴奋异常，但其中不包括任天堂社长岩田聪。"就是个大个iPod Touch。"岩田聪在被美联社记者问起对iPad的印象时回答说，他还强调自己对苹果的新产品"丝毫不感到吃惊"。

与任天堂总裁岩田聪的失望情绪不同，索尼高层对苹果新公布的平板电脑iPad表示欢迎，索尼硬件市场部主管John Koller认为，苹果的新产品不会对索尼的掌机市场构成威胁，他表示"苹果介入掌机游戏市场对索尼来说是个积极的信号。"因为"当人们想要一台更有深度、内容更丰富的掌机时，他们就会开始玩PSP了。"

2月2日 Compile Heart公司公布了PSP用AVG新作《空之音 乙女的五重奏》，游戏将于2010年春季发售，售价5040日元。本作是根据人气动画《空之音》所改编的冒险游戏作品，游戏讲述第1121小队的五位少女为了即将举行的"音乐祭"进行紧张排练的故事。



2月5日 SCEJ公司正式发表PSP推理AVG新作《诡计×逻辑》，游戏由Chunsoft负责开发，并将分为1、2两季在2010年内发售。本作由七位人气推理作家创作故事并融合了全新的推理解谜系统。其中第1季将收录NO.1～NO.4四个事件，第2季将收录NO.5～NO.10六个事件，另外，第1季中还将收录特别内容。两季售价均为2980日元。



2月6日 SCE宣布《模组世界赛车》将推出PSP版，预定2010年春季发售。《模组世界赛车》与《小小大星球》一样，是一款以游戏、创造和分享为主题的作品，玩家可以自己动手来创造角色、赛车以及赛道。游戏提供了一个功能齐全的地图制作工具，可以在地图上自由绘制山脉、树木、水流或者各种其他地形。制作完成后，玩家就可以挑战自己制作的赛道，或是与好友一起在线联机。

2月9日 NBGI公司宣布，NDS新作《这里是葛饰区龟有公园前派出所 胜者天堂！败者地狱！两津流一举千金大作战！》将于2010年发售。本作是继1997年8月发售的"《这里是葛饰区龟有公园前派出所》系列"PS平台作品之后时隔13年的系列最新作。本作是一款迷你游戏合集作品，但只对应单机游戏并不支持联机对战。

2月10日 Koei公布了预定3月11日发售的PSP新作《真・三国无双 联合突袭2》与前作游戏存档继承联动的特典情报。继承前作的存档时将开启熊猫的假面、魏凤的假面、吴虎的假面以及蜀龙的假面四个特殊道具。其中熊猫的假面只要拥有前作的存档便可以获得，其余三个假面则需要分别拥有魏、蜀、吴各自故事通关的故事存档。由于魏、蜀、吴故事通关后分别存在着三个不同存档，也就是说魏凤、吴虎、蜀龙三个假面只能同时入手一个。另外，继承前作存档后玩家的姓名等也将会全部继承。

2月14日 专为NBGI的"《传说》系列"游戏绘制结局CG的日本插画家柳沼和良日前在其个人主页BBS上透露了"《传说》系列"将会有新作登陆PSP的消息。他在BBS上表示，《幻想传说 换装迷宫R（テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョンR）》的结局插画近日刚刚完成，并确认游戏的对应平台是PSP。NBGI方面目前尚未对此事予以确认，但如果柳沼和良的消息属实，那么这款PSP新作的开发有可能已经接近尾声，近期公布的可能性很大。

2月18日 5pb.公司的PSP校园恐怖冒险游戏《尸体派对 血色笼罩 重复恐惧》将于2010年内发售。本作是TeamGrisGris使用《RPG制作工具 Dante98》开发的一款恐怖冒险游戏，讲述了5名被闭锁在废弃校舍中的女学生经历各种离奇事件并设法逃脱的故事。游戏曾获得1996年娱乐软件大赛的最优秀奖。



2月19日 世嘉的体育游戏《马里奥&索尼克携手冬季奥运会》（Wii/NDS）全球累计出货量已突破600万套。本作是SEGA与任天堂两公司联手开发的一款以加拿大温哥华冬奥会为题材的体育游戏作品，随着冬奥会的正式召开，这款与去年相比较起来销量仍然猛增，世嘉与任天堂均表示随着比赛的白热化相信软件的销量会更上一层楼。



Lancer

从事网游行业及电子游戏边缘行业十余年的骨灰级玩家兼特约撰稿人，由于工作与生计需要而长期研究美日欧游戏市场，对海外同行略有所知。

NDS2何去何从？

两年前Enterbrain社长浜村弘一说在NDSL之后还会有新机型，而且即将公布，很多财经媒体都信以为然，纷纷转载。不料几日后任天堂发表官方声明，称绝无此事，还指责浜村无中生有。浜村得知后诚惶诚恐，在《FAMI通》网站发表公开致歉声明，态度恳切、字字血泪，自称NDS新机型之事纯属自己凭空臆断，绝无依据，其实没有新机型的可能性更高。数月后任天堂公布了NDSi，证明浜村弘一作为日本游戏传媒教父果然消息灵通，只是要仰仗厂商们的广告费过活，因此只能做无节操媒体，厂商不让说就坚决不能说，就算说了也要硬把话吞回嘴里。

今年初又有媒体爆料任天堂会有NDS新机型，而且会在画面上进行强化并配备动作感应器。《朝日新闻》根据岩田聪的采访发言总结出这些关于NDS2的蛛丝马迹后，任天堂再次出面否认，声称《朝日新闻》误解了岩田聪的发言。但《朝日新闻》毕竟是日本的国家级主流传媒，无需像浜村一样诚惶诚恐。《朝日新闻》不仅没有出面承认自己的错误，还专门发表另一则声明，对任天堂的“误解”之说予以反击，将报道原文中关键段落标出，证明自己绝无误解。《朝日新闻》有的是广告主，为确保自己的媒体公信力，得罪个任天堂只是小事一桩。

《朝日新闻》的报道发布后不久，《日本经济新闻》也刊载了NDS2内置动作感应器的报道。联想到NDSi与NDSi LL都是由日经率先爆料，看来NDS2的公布之日已经不远。近期还有报道称一些开发商已经收到NDS2的开发工具包，号称将改头换面到让玩家认不出来的《口袋妖怪》据说是NDS2的游戏，对应动作感应功能。任天堂近期动作频频，先是在日本召开战略发布会，又在欧美各国接连召开“全球峰会”，从《口袋妖怪》新作到《DQ怪兽篇》新作，连出重拳，霸气十足，显然是有备而来。任天堂的股价已经跌回2006年NDS崛起之前，岩田聪需要接连不断地刺激才能挽回投资者的信心。

任天堂已经把轻薄化、大型化与摄像头全都用上，一时半会儿变不出什么新花样。况且NDS已上市5年半，销量超过1.2亿，今年公开NDS2也是合情合理。不过以体感操作为更新换代的最大亮点有些令人失望，动作感应技术在手机上早已泛滥，靠创新吃饭的任天堂还是无法免俗。如果传闻属实，NDS2在操作界面上丝毫没有打破iPhone的触摸屏、摄像头、动作感应三要素，那么在理论上NDS2能做到的游戏iPhone也都可以实现。

与苹果相比，任天堂的优势在于他是一家专业游戏公司，所以同样的技术到了任天堂手中便可化腐朽为神奇。NDS发售时触摸屏也已经在智能手机中普及，任天堂照样可以用双屏设计给人焕然一新的体验。NDS2如果使用动作感应，相信也不会是简单地加一颗加速感应芯片了事，任天堂在掌机造型与按键设置等方面都还有变革的空间，这些都是突出手机功能的iPhone无法做到的。iPhone的动作感应游戏不少，能玩的却没几个，就像在NDS之前能玩的触摸屏游戏也屈指可数，业界等待着任天堂为掌上体感游戏制定标准，因为只有任天堂是用游戏软件的思维设计硬件，而iPhone功能再强再全面，终究只是一部手机，是一部用手机的思维设计出来的硬件。





▲iPhone版NDS2假想图。

风雨欲来



Darkbaby

真名徐继刚，“游龄”超过20年的老玩家，游戏资深撰稿人，对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解，自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。

随着时间的不断推移，次世代NDS的传闻此起彼伏，该主机的相关设计细节正逐步具体化。过去曾经成功爆料过NDSi、NDSi LL的《日本经济新闻》再次对外透露次世代NDS将大幅强化网络通信机能，提供该技术的是美国著名的Qualcomm公司。日经的报道宣称：许多和任天堂合作关系密切的软件厂商已经得到了次世代NDS的游戏开发工具包并开始着手对应研发，而负责开发“《口袋妖怪》系列”的Pokemon Company更透露该主机搭载了全新的动作感应功能。虽然任天堂至今依然对次世代NDS讳莫如深，但该社在一月底突然为一份2005年即登录的专利提交了补充附录，该附录中详细描述了如何利用触控笔搭载震动机能实现在触摸屏幕上进行动作感应，人们自然又将之与迷雾中的新掌机联系在了一起。任天堂近日在欧美两地同时举行名为“Nintendo Media Summit”的大型记者招待会，部分敏感的业内人士推测该社如此大张旗鼓很有可能会发表全新硬件商品，而次世代NDS先声夺人的可能性相当高。而实际上该发布会只是公布大量新作的发售日，NDS2毫无消息。其实从当期形势来看任天堂在春季发表会上公开次世代NDS的可能性非常低，NDS在欧美地区的软硬件销售非但没有出现任何萎缩迹象，甚至正处在顺风满帆的绝顶时期，任天堂并没有足够理由选择在此时发表后继主机。更况且任天堂计划在今春向欧美地区投入NDSiXL（即NDSi LL）以期再度刺激市场，如果在此前贸然公布新主机计划，无疑会极大打击玩家们的消费热情。相反，NDS系列主机在日本本土的普及台数已逼近创记录的3000万台大关，市场饱和现象已日趋明显，即便NDSi LL推出周间累计销量也并未能压制PSP的复苏势头，未来次世代NDS全力出击的第一战场肯定会是日本本土而非其他地域。任天堂目前并未计划在日本召开大规模的发表会，充分证明该社不会在时下仓促披露次世代NDS。

虽然次世代NDS不会马上亮相，然则综合各方面的讯息可以确信这款主机的存在绝非外界无端臆测，可能已经进入整装待发的最终设计阶段，将成为任天堂今后继续领跑TV游戏产业的关键王牌。来自外部的巨大竞争压力也迫使任天堂无法坐享其成，必须果断采取针对措施来确保其企业经营继续稳步发展。苹果iPod Touch/iPhone推行的App Store经营模式已经从根本上动摇了由任天堂一手缔造的传统游戏软件销售模式，两年来通过App Store网络商店的游戏付费下载次数已经超过了同期NDS游戏的总销量，NDS目前依然能够延续良好销售势头，主要原因还在于任天堂本社出品软件拥有着无可匹敌的市场号召力，然而App Store模式的狼群效应已经日趋明显，不但许多缺乏资金的中小会社纷拥加入，连Capcom和Square Enix等大手厂商也正逐步加大参入力度，Capcom近期就接连发表了人气大作《生化危机5》和《街霸4》的iPhone版本，而这些作品却无缘NDS和PSP这两大“正统”掌机游戏平台，个中根源确实值得玩味。近期苹果又正式发表了传闻已久的便携式平板电脑iPad，这款搭载了苹果耗费10亿美元巨资开发A4 CPU的产品拥有非常强劲的游戏功能，另外iPhone系列的换代型产品iPhone 4G也将在今年下半年隆重推出。虽然进军游戏产业可能仅仅是史蒂夫·乔布斯庞大梦想的冰山一角，其咄咄逼人之势已足以令任天堂寝食难安。耐人寻味的是，iPad的外型设计思想和先前任天堂推出的NDSiLL有着异曲同工之妙，这显然并不是一种巧合，或许是全面战争爆发之前的某种征兆……任天堂的宿敌索尼也不会甘心彻底认输，在日前发行的《全球移动大会日报》中，索尼爱立信的主席Bert Nordberg透露了今后将手机与PSP融为一体的可能性。该氏宣称索爱过去错过了触摸屏和高端画面手机的流行趋势，未来可能会考虑和索尼PSP实现某种程度的品牌合作，而和日经同样以消息灵通著称的《日本工业新闻》去年秋也曾披露索尼正在开发PSP手机的消息。

相比较风头正健的苹果，任天堂无论资金力还是技术力都大大逊色，然而该社数十年在强敌环伺下依然屹立不倒所仰赖的强大娱乐创造活力，未来依然将是任天堂品牌与群雄争锋的制胜根本。只要次世代NDS能再度提供消费者冲击性的全新娱乐享受，任天堂的霸者之路将依然前途坦荡。

掌机销量榜
PORTABLE GAME SALES RANKING TOP 10

栏目主持：雷伊

《MHP2G》的廉价版终于跌出了前10位，不过另一款PSP联机大作则杀入榜单且占据了最耀眼的位置，那就是NBGI的高速狩猎游戏《噬神者》，它以双周近40万套的销售成绩成为了近期最热门的原创游戏，目前游戏的出货量已经超过了50万套，相信NBGI对此成绩已经足够满意了。《DQVI》的首次复刻成绩骄人，销量轻松突破了100万套，而复刻自PS2的《网球王子》NDS版新作排在了第三位，销量约为原作的两倍。

软件销量（日本） 2010年2月8日～2010年2月14日

1 噬神者 GOD EATER
NBGI | ACT | 2010年2月4日 | 5229日元
本周销量 10万4800套 / 累计销量 38万904套 — new — PSP

包装宣传到位、推出时机恰当、自身素质也很优秀，对于由此取得的骄人成绩，无论厂商还是玩家都该高兴一下。虽然不成熟之处颇多，但已然能让我们热热闹闹地度过一段不短的联机时光，顺便对摆架子的Capcom投以一记冷眼——好嘛，你就继续拖吧，市场都被占领了才好。

2 勇者斗恶龙VI 幻之大地 ドラゴンクエストVI 幻の大地
Square Enix | RPG | 2010年1月28日 | 5980日元
本周销量 8万6780套 / 累计销量 117万8740套 — new — NDS

虽然又是一碗冷饭，不过首次复刻以及系统上的部分变革还是让这部作品获得了不俗的成绩。作为天空三部曲的最后一部作品，其世界观和流程长度也远远高于前两作，内容充实这一点是毋庸置疑的，而几近成熟的转职系统也成为后期作品效仿的对象，还没玩过的朋友赶紧出手吧。

排名	游戏名	日文名	厂商	类型	发售日	价格	变化	本周销量	累计销量	机种
3	网球王子 更多学园祭王子 更甜蜜版	テニスの王子様 もっと学園祭の王子様 -More Sweet Edition-	Konami	AVG	2010年2月11日	5250日元	new	4万5454套	4万5454套	NDS
4	朋友聚会	トモダチコレクション	Nintendo	ETC	2009年6月18日	3800日元	↓	4万4424套	285万7866套	NDS
5	猜谜魔法学园DS 两块时空石	クイズマジックアカデミーDS ～二つの時空石～	Konami	ETC	2010年2月11日	5250日元	new	4万208套	4万208套	NDS
6	龙珠DS2 突击！红绸军	ドラゴンボールDS2 突撃！レッドリボン軍	NBGI	A·AVG	2010年2月11日	5229日元	new	1万9471套	1万9471套	NDS
7	口袋妖怪 心金·灵银	ポケットモンスター ハートゴールド・ソウルシルバー	Nintendo	RPG	2009年9月12日	4800日元	↓	1万4217套	358万7970套	NDS
8	鲁邦三世 史上最大头脑战	ルパン三世 史上最大の頭脳戦	NBGI	ACT	2010年2月11日	5229日元	new	1万1545套	1万1545套	NDS
9	塞尔达传说 大地的汽笛	ゼルダの伝説 大地の汽笛	Nintendo	A·RPG	2009年12月23日	4800日元	↓	1万26套	57万1156套	NDS
10	海豹突击队 携带版	SOCOM: U.S.Navy SEALs Portable	SCEJ	STG	2010年2月11日	4980日元	new	9639套	9639套	PSP

硬件销量（日本） （括号内的为NDS＋NDSL累计销量之和） 2010年2月8日～2010年2月14日

机种	周间销量	2009年销量	累计销量
NDSi	4万7949台	38万4965台	541万1561台
PSP	3万6390台	39万5518台	1385万9913台
NDSL	4918台	3万5550台	1794万4617台（2439万3823台）
PSP go	1529台	1万2350台	9万929台

软件销量（美国）

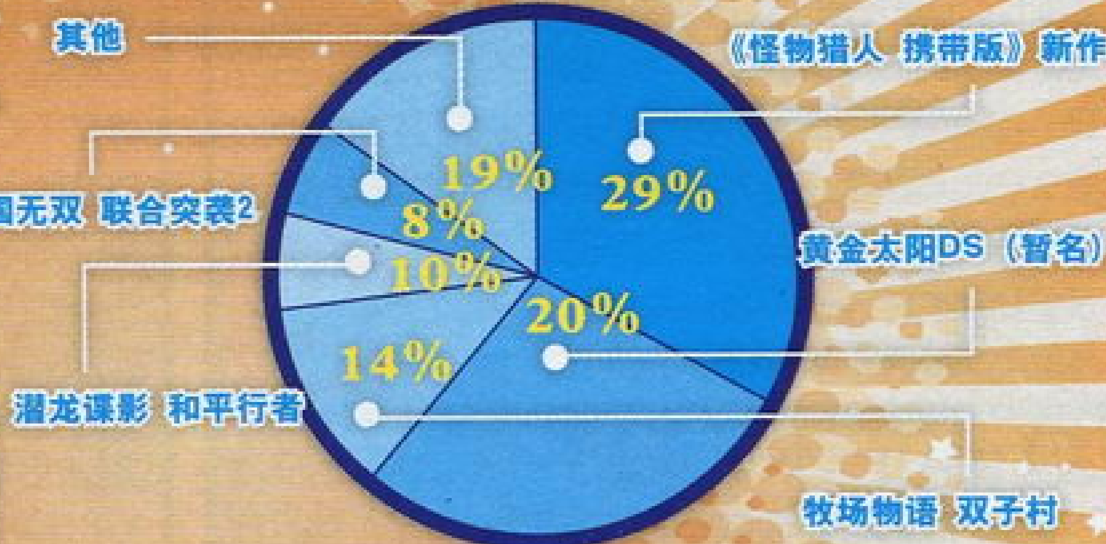
2010年2月7日～2010年2月13日

排名	游戏名	机种	英文名	厂商/类型/发售日	本周销量	累计销量
1	新超级马里奥兄弟	NDS	New Super Mario Bros	Nintendo / ACT / 2006年5月15日	2万1547套	812万4352套
2	马里奥赛车DS	NDS	Mario Kart DS	Nintendo / RAC / 2005年11月15日	1万7291套	686万8185套
3	马里奥&索尼克 携手冬季奥运会	NDS	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA / SPG / 2009年10月13日	1万5592套	89万772套
4	暮光之城	NDS	Scene It? Twilight	Konami / ETC / 2010年2月9日	1万5128套	1万5128套
5	塞尔达传说 灵魂轨道	NDS	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo / A・RPG / 2009年12月7日	1万3663套	78万8519套
6	创意涂鸦	NDS	Scribblenauts	Warner Bros. / ACT / 2009年9月15日	1万2376套	87万1147套
7	马里奥和路易RPG3	NDS	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo / A・RPG / 2009年9月14日	1万1797套	143万6651套
8	朵拉探险记 朵拉拯救人鱼	NDS	Dora the Explorer: Dora Saves the Mermaids	2K Play / ACT / 2007年11月5日	1万682套	62万6923套
9	超级马里奥64DS	NDS	Super Mario 64 DS	Nintendo / ACT / 2004年11月20日	1万573套	412万7092套
10	口袋妖怪 白金	NDS	Pokemon Platinum Version	Nintendo / RPG / 2009年3月22日	9264套	248万9174套

最期待

读者期待榜

（根据127辑调查表统计）



《怪物猎人 携带版》新作的期待度依然领先，虽然最近有关它的传闻又开始多了起来，不过在Capcom正式公布之前，一切都只是镜花水月。而目前已经公布的外传《怪物猎人日记》虽然令不少玩家大呼可爱，但在《掌机王SP》的读者群中的实际期待度却低得可怜。这次占19%的其他期待作品中，包括了《生化危机 携带版》、《三国志DS3》、《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》等游戏。

玩家心声

●很期待所谓的PSP-4000，毕竟PSP-2000与PSP-3000相差不大，PSP go又不对胃口，所以很想知道PSP-4000能带给玩家什么样的惊喜。（江西 李治风）

●期待《三国志DS3》，为了它我又温习了一遍《三国志DS2》，因为我爱战略，而且爱到发狂。（广东 林茂）

●《潜龙谍影 和平行者》，据水树SAMA说剧情感人得不得了，期待发售日赶紧来临。（上海 林聪敏）

●《牧场物语 双子村》，温馨浪漫的牧场生活又在向我招手啦。（河南 李存蕾）

GOLDEN EYE CROSSREVIEW

黄金眼

栏目主持 雷伊



《DQVI》的首次复刻带给了玩家重温经典的机会，相比前两作复刻版的一致叫好，本次的复刻有些褒贬不一，但其可玩性依旧是值得肯定的。《噬神者》作为NBGI典型的模仿之作，初公布时并未引起波澜，但发售后却获得巨大反响，在日本中小学玩家中掀起了新一轮的PSP联机风潮，这也许要归功于PSP的联机用户基数之大，但与其本身的高素质也是有很大原因的。

寂静岭 破碎的记忆



总分24

可玩性 ★★★☆☆

剧情深度 ★★★★★

恐怖感 ★★★★☆

PSP 热血推荐

本作是一款突破系列陈规的作品，在游戏中，玩家要控制哈里·梅森在冰天雪地的寂静岭小镇中寻找在车祸中失踪的女儿。



抛弃了战斗系统的做法让游戏的可玩性大大下降，游戏的玩法就是从头跑到尾，敌人只能躲不能打，收集要素毫无作用，连解谜成分都不多，真正让玩家操作来玩的东西相当少，整个游戏的流程也很短。不过本作在剧本上下了大功夫，巧妙构建出来的剧情和独特的心理分析系统，让游戏中的各种要素会根据玩家的行动和选择而变化，剧情、场景、NPC、敌人以及最后的结局都会被玩家的一举一动所影响而产生变化。游戏通过这一变化来给玩家恐怖的感觉，无论剧情还是游戏氛围都能给玩家带来优秀的游戏体验。游戏的画面、音乐等表象要素继承了系列一贯的高水准，尤其是小镇被冰封的过程，极具视觉和听觉冲击力。 **8**

雷伊 舍弃战斗部分并不足以掩盖游戏本身的优秀，出色的氛围营造以及剧情表现令人满意，尽管流程偏短，但这几个小时中的含金量却不低。 **8**

伊娃 相同地点的相同角色却演绎出不同的故事，剧情依然优秀、令人深思。而战斗系统方面则换成了逃亡系统，虽然褒贬不一，但绝对让人耳目一新。 **8**

■Silent Hill: Shattered Memories■UMD■Konami■A・AVG

■2010年1月19日■1人■无对应周边

真·三国无双5 帝国



总分22

画面 ★★☆☆☆

音效 ★★★★☆

系统 ★★★★☆

PSP

操作三国时代的武将，扮演不同的角色，以《无双》特有的作战形式完成大大小小的战斗，最终结束乱世，统一天下！



本作的大多数场景人物都基于PSP版《355SP》，画面自然也没什么变化，但《帝国》新增的战场在PSP版里无论是视野还是用色，看着都更舒服。同屏人物看着和《355SP》差不多，但达成击破人数的任务却更容易完成。比起马赛克和视野这些，游戏最大的不足是副将、山贼等的莫名消失，个别任务甚至因此让人抓狂。不过战斗的手感明显好于正传，而不同的身分、多样的结局、高自由度的进程还有那些丰富的任务，都让本作非常谋杀时间，原创武将参入到游戏中更给玩家们增加了属于自己的独特乐趣。除了系统的高耐玩度外，《帝国》新增的音乐也非常棒。 **8**

雷伊 任务虽不算少，但绝大部分都过于小气，玩惯正传的玩家会觉得不够过瘾。创建武将时的素材很丰富，而且官方还会陆续放出新服饰下载，大大满足了玩家DIY的欲望。 **7**

阿鲁 在一骑当千的基础上加上策略性是“帝国”的魅力所在，如何快速、顺畅地占领据点是游戏的乐趣，不过由于机能有限，在游戏中“找敌人”是本作最大的弊端。 **7**

■真・三国无双5 Empires■UMD■Koei■ACT

■2010年1月21日■1～4人■无对应周边

评分规则 本栏目采取满分30分评分制，其中总分在30～27分之间的为“黄金珍藏”级别，总分在26～24分之间的为“热血推荐”级别。

噬神者



热血推荐

类似《怪物猎人》的多人动作游戏，主人公使用可切换形态的武器狩猎各种巨大荒神，获得的荒神细胞可用于强化装备，很杀时间。

总分24

系统	★★★★☆
音乐	★★★★★
联机乐趣	★★★★★

■ゴッドイーター■UMD■NBGI■ACT
■2010年2月4日■1～4人■无对应周边



打击感相比体验版有很大进步，丰富的动画也给剧情增色不少，单机模式和联机模式有着不同的乐趣。玩家能实现的操作很多，BOSS的攻击方式多样且富有魄力，玩熟练以后很有成就感。相比《怪物猎人》，本作的系统实际是允许玩家携带复数武器上场的，各形态的切换比较拉风，不过切换后的性能变化并不明显。另外，游戏的难度设定不太让人满意，难度4以上时任务突然大幅度跳跃，大部分任务都要跟多个荒神同时战斗，而荒神的强大多数只在攻击力和攻击范围上强行拔高。 **8**

雷伊 高速狩猎感做得不错，而相比《MH》本尊，本作在剧情、人物塑造方面也颇为值得一看。任务虽然丰富，但有一些设计得不够合理，武器和服装种类也偏少。 **8**

乌冬 感觉就像是现代版的《怪物猎人》，不过动作上始终没有人家《怪物猎人》细致，还有攻击判定也有点不够严谨，但对于一款原创游戏来说，还是值得一玩的。 **8**

勇者斗恶龙VI 幻之大地



热血推荐

总分26

系统	★★★★★
怀旧	★★★★☆
内容充实度	★★★★★

日本国民级RPG第六部作品的第一次复刻，游戏中玩家要控制主人公往来于幻想与现实两个世界完成各种任务，最终打败大魔王。



由于原作离现在年代比较久远，加之本作又是第一次被复刻，因此本作让许多老玩家大呼感动。多达18种的职业和各种史莱姆同伴是本作的特色，不同的职业拥有的技能和特技都完全不同，只有合理搭配才能顺利完成后期的战斗，不过大部分有用的技能都需要将职业等级练到比较高后才能获得，这种变相练级的方式也让游戏的策略性大大减低。本次的NDS版修改了不少原版的类容，让游戏总体进行速度变快了不少，不过怪物同伴的收集变成了固定剧情，这让魔物使这个职业的实用性大大减低。 **9**

雷伊 剧情和音乐表现出色，系统依然通俗易懂，战斗简单却乐趣十足，练级也成为了一种乐趣。原作中鸡肋的怪物同伴系统被史莱姆同伴所取代，但依然形同嚼蜡。 **8**

胧月 剧情上没有像《DQV》一样做出改动，原作FANS会比较有亲切感。但本作的移植度不高，没有作为NDS版的进化，连画面都没有进步。 **9**

■ドラゴンクエストVI 幻の大地■卡片（1Gb）■Square Enix■RPG
■2010年1月28日■1人■无对应周边

龙珠DS2 突击！红绸军



总分22

剧情还原度	★★★★★
爽快度	★★★☆☆
操作感	★★★★☆

本作是2008年9月发售的《龙珠DS》的续作，游戏的故事紧接前作，讲述孙悟空在寻找龙珠的冒险旅程中，与同样觊觎龙珠的恶势力“红绸军”展开的激烈的对碰。



画面表现依然是3D加上卡通渲染，人物夸张的表情和动作再现了原作的轻松氛围，并且这次还在剧情交代中加入了类似QTE的系统，借以增加玩家和游戏的互动。战斗系统方面增加了不少新要素，首先是将前作的搭档战斗改为了单人，这个改动可以说相当好，以前在战斗中不但要注意敌人还得照顾拖后腿的同伴，难免顾此失彼，现在没有了拖油瓶后行动上更加自由，另外操作上则新增了按键操作，两种操作在战斗时可以随时转换，相当人性化。不满的地方是解谜要素相比前作有所下降，从头打到尾的流程让人略感单调。 **8**

胧月 虽是系列续作，但单独玩本作也并不会有割裂感。加入按键操作后方便了不少，画质的表现还不错，不过打斗动作比较单调，欠缺成就感。 **7**

LIKY 能够通过游戏重温多年前的那些漫画名场面感觉非常温馨，新加入的按键操作方式使得操作感和爽快感比前作有了很大提高。 **7**

■ドラゴンボールDS2 突击！レッドリボン军■卡片（512Mb）■NBGI■A・AVG
■2010年2月11日■1～2人■对应任天堂Wi-Fi网络连接

黄金眼 Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH REVIEW

PHANTASY STAR PORTABLE 2 ファンタシースター ポータブル2

黄金珍藏

梦幻之星 携带版2

ファンタシースター ポータブル2

PSP

◆SEGA◆RPG◆2009年12月3日◆日版

◆1～4人◆5040日元◆无对应周边

黄金眼评分 27

文 胧月

游戏时间：80小时以上

作为2009年底PSP平台的话题大作，《梦幻之星 携带版2》以其出色的素质和粘性笼络了一大帮玩家，他们至今还在外星空间奋斗不止。如果说前作是尝试性开荒，那么本作可谓折射出了SEGA全面拓展业务的野心。与多家厂商联袂、架设免费官方服务器，还有那惯例的强大声优阵，都是对玩家赤裸裸的诱惑。待玩家被“钓”上后，游戏自身的素质成为能否留住玩家的首位要素。

技术硬伤

先来谈谈缺点吧。本作存在一些会引发玩家产生不快感的硬伤，可能是厂商优化不足，可能是目前的技术确实无法实现，然而包括我在内的绝大多数玩家都不懂如何开发游戏，我们只负责玩。首先是拖慢问题，除了图像拖慢外，更严重的则是切换武器时的延迟，这对战斗的流畅性乃至角色的生存都造成了不小影响。其余小BUG，比如初期可在联机时向其他玩家“偷家具”等，虽然厂商很快予以修正，但作为一款支持网络平台的游戏，玩家对道具的安全问题是相当敏感的，哪怕只是些不值钱的玩意。

接下来谈一谈游戏的DLC业务，大概是被盗版和金手指搞怕了，厂商在游戏UMD里没有留下有关DLC的任何关联信息，这样就发展

出一个问题——当下载了DLC服装的玩家与未曾下载的其他玩家联机时，其他玩家的PSP画面上无法看到该玩家的DLC服装，只显示角色的内衣装扮。现实地说，一套好看的服装无法展示给别人看——说白点就是“炫耀”吧，对联机游戏来说是个不小的失败。

进化

任何商品在推出新款时必定不忘宣传“进化”之处，好比洗衣粉，推出新品时总不忘对比一下上一代，强调新品的去污力更强，这次的《PSP2》同样如此。

进化一：职业系统大换血，大胆削除上位转职，放宽武器的使用限制，只要玩家愿意，任何职业都能使用任何一种S级武器。只是在强行装备精通程度不佳的武器时，受到职业点数限制，能装备的武器种类较少。将武器精通度与个人爱好相结合，自由编辑角色能够装备的武器类别，继而发展出自己独有的战斗风格，补完了前作中单独职业打法固定的缺陷。

进化二：新行动。人类和新人类两个种族加入幻兽召唤必杀技，终于平了前作只有机械人和兽人拥有必杀技的怨念。至于紧急回避和手动防御的加入，则让游戏向《怪物猎人》靠近了一步。厂商的出发点很不错，那就是赋予玩家更大的行动自由，同时提高怪物的对抗难度，让战斗变得更有挑战性。

进化三：加入大量的示好要素，如改善人设，照顾老玩家的《PSO》怪物、场景，来自各大游戏动漫的客串角色，各种漂亮的服装等等。

反思

网络版《梦幻之星》发展至今，尝试过很多变化，然而该系列的号召力仍无法与DC时代全盛期的《PSO》乃至其资料篇《蓝色脉冲》相比。不管如何变化，从那个时代过来的老玩家虽然仍是一作一作地玩，尽着身为FANS的本分，可总也不忘记叨叨《PSO》的好。除了埋藏着的怀旧情结外，现在的《梦幻之星》的确还有需要向前辈学习的地方。

个性薄弱的任务

诚如厂商宣传，本作的任务量大幅增加，各任务的背景变化也不可谓不大，但很少关卡能给人留下深刻印象。场地虽多，然而机关设置缺乏新意。面对玩家丰富多彩的攻击和更加灵活的移动，杂兵级怪物的难度仍只能集中体现在攻击力上。好在厂商这次让挑战任务重返游戏，玩起来比纯为刷装备的普通任务有趣很多。

鸡肋式的交易系统

大概是担心玩家复制装备，这次的交易被限制得很死。不光高等级装备无法交易，技能光盘也无法交易，玩家试来试去最后才发现：“哇，原来店货是可以交易的喔！”由于游戏中并没有强走药一类的重要辅助道具，这个交易系统实在是可有可无。

联机时的协力感欠缺

联机是这类游戏的精髓，从《PSO》到《PSU》，《梦幻之星》的战斗系统完成了从细致严谨到粗犷奔放的转变，如果说《PSO》的打法偏向《怪物猎人》，那么《PSU》乃至以后作品打起来就有些像《无双》。大范围的攻击和连续输出让玩家更喜欢一骑当千式地冲锋陷阵，除了面对高血量的怪物需要用CHAIN系统累积伤害外，联机时对配合的要求实际上非常宽松，各打各的问题也不大，同时也基本不存在需要互相援救的场面。总之，联机发酵出来的乐趣远不如同类游戏乃至前辈明显。而这又恰恰是该类游戏的卖点，厂商最需下功夫去加强。



结语

“始终差一口气”——这是我对本作的直观看法。开拓市场需要内外兼修，外，已经做得很不错了；内，有待补完的地方还很多。

文 乌冬 美编 Juxi

保护自然与和平！口袋妖怪突击队出动！

ポケモンレンジャー 光の軌跡

光环视频收录

本作从公布到发售的时间非常短，相信看到这篇报道的时候，都已经差不多可以玩到游戏了。这次报道包含了游戏公布后的所有信息，大家就当作是游戏前的预热吧。

期待度 A

NINTENDO DS

口袋妖怪突击队 光之轨迹	Nintendo/Pokemon	A·AVG	预定2010年3月6日	日版
ポケモンレンジャー 光の軌跡	1～4人	容量未定	4800日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

新的舞台——奥布里皮亚

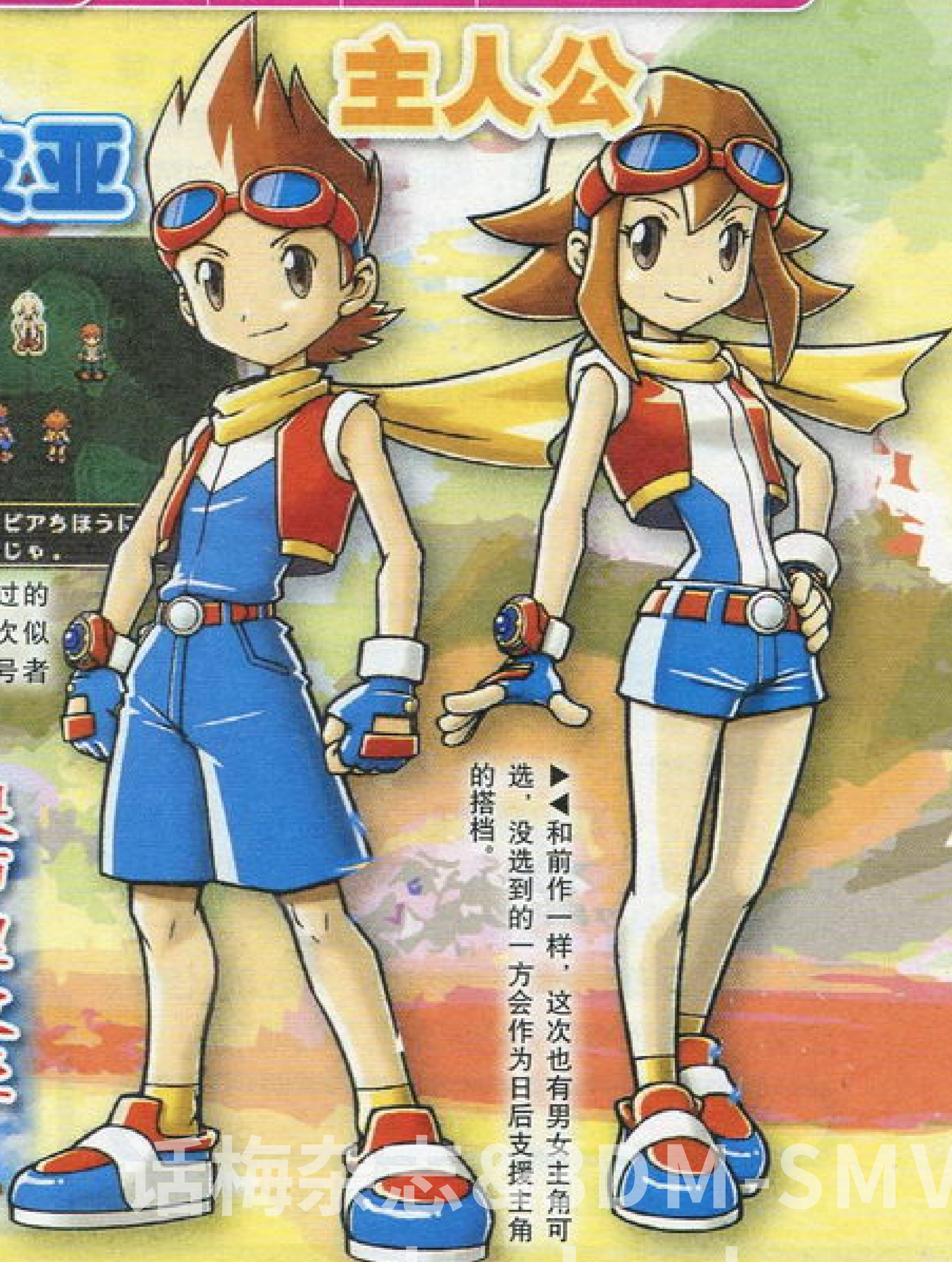
故事的一开始，身为口袋妖怪突击队一员的主人公便被辛巴拉教授从突击队联盟的总部派遣到这次冒险的舞台奥布里皮亚执行任务，奥布里皮亚是一个由群岛组成的地区，岛上沉睡着许多遗迹，针对最近在这里发生的精灵异常事件，口袋妖怪突击队也行动了起来。

シンバラ
ふたりで オブリビアちほうに
むかってほしいのじゃ。

▲前作也登场过的辛巴拉教授这次似乎担任指令发号者的角色。

奥布里皮亚

主人公



▲▼和前作一样，这次也有男女主角可选，没选到的一方会作为日后支援主角的搭档。

和尤克里里皮丘一起行动



在奥布里皮亚糖球岛上住着的皮丘群中，有一只经常把喜欢的尤克里里琴带在身边的皮丘，它自己也因此得名尤克里里皮丘。因为某件事，主人公和这只尤克里里皮丘相遇，并和它一起行动，解决奥布里皮亚地区的事件。



捕获陀螺





▲熟悉的捕获画面，将精灵收为同伴一起行动吧。

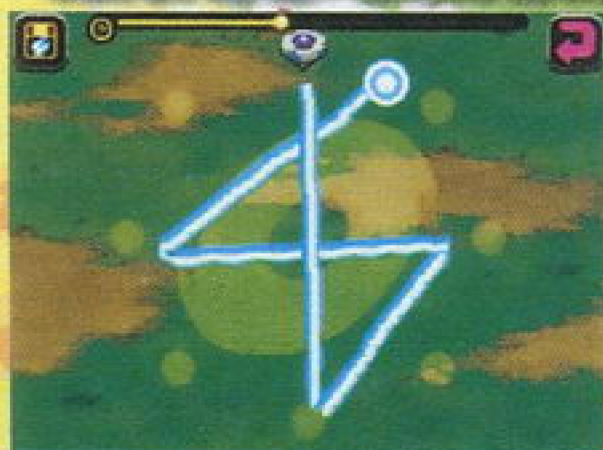




▲尤克里里皮丘经常用自己的琴为其他精灵同伴们演奏，看来大家都很喜欢音乐的样子。

◀作为主人公的搭档，尤克里里皮丘也会出现在菜单的能力画面里。

捕获陀螺新机能——突击队签名



随着冒险的推进，主人公的捕获陀螺会增加“突击队签名”这一新机能。这个机能的作用是通过捕获陀螺描绘出特有的图案，就可以召唤出一些强力的精灵来协助自己，其中还有一些是传说中的精灵哦。

▲召唤精灵的签名图案每个都不一样，究竟怎样才能入手这些签名图案呢？

▼传说精灵的能力各有不同。



召唤出传说中的精灵吧！







敌对组织——纳帕斯

在奥布里皮亚地区有一个被称为纳帕斯的神秘组织出没，和口袋妖怪突击队不同，他们经常会干一些追捕精灵的行为，所以和突击队是敌对关系，主人公在冒险中会多次与他们相遇。





▲纳帕斯的行动和目的暂时还不明，不过肯定不是好事就对了。

◀不好，被纳帕斯包围了，看来一场激战是免不了了。



纳帕斯的老大，是它将原本七零八落的纳帕斯成员集结了起来，是个很有实力的人。



和突击队一样，纳帕斯也有统一的服装，除了老大红眼外，其他成员都是一身绿色。

借助精灵们的力量

用捕获陀螺将野生的精灵捕获后，就可以借助这只精灵的力量了，如去除挡路的障碍或是用作交通工具赶路等等，根据具体的情况不同，选择不同的精灵前进吧。



▲倒地的树桩挡住了去路，依靠主人公一人的力量无法前进。

▲有时也有需要多只精灵合力才能解决的困难。



▲这时只要手上有会技能“砍”的精灵，就可以把树桩去除。

精灵助手

在捕获时可能会遇到一些强力的精灵，这时我们也可以借助精灵的力量来捕获，这些协助的精灵就被称为精灵助手。



◀要捕获的是巨沼怪。我们可以选择属性上有优势的美丽花来帮忙。



▲美丽花发动技能攻击巨沼怪。



◀精灵助手被攻击的话就会逃走。

和朋友一起挑战协力任务

本作准备了可以最多4名玩家一起通信合作游戏的协力任务，和本篇的任务玩法不同，完成这些任务更注重于玩家间的合作。另外，协力任务完成后对本篇也会有一定影响，所以一定要积极完成才行。



▲通过无线通信可以最多4台NDS一起游戏。

▶遇到巨甲龙这种强力的精灵，还是大家一起捕获吧。



结合大伙的力量把强力精灵拿下！

可和“《口袋妖怪》系列”联动的Wi-Fi配信任务

和前两作一样，这次也有可以和“《口袋妖怪》系列”联动的特别任务，只要完成了这些特别任务，就能把和任务相关的精灵传送到NDS上已发售的五部《口袋妖怪》正统作品里。

截止至完稿时，官方已经公布了4个配信任务，它们分别是3月6日～5月17日提供下载的“迪奥西斯与谜之神殿”、“保护传说的蓝色之蛋”，和3月18日～5月17日提供下载的“调查神秘的喷发”、“保护迷路的塞伊米”，下面一起来看看这些任务的内容吧。

迪奥西斯与谜之神殿

挑战捕获迪奥西斯的协力任务，要完成这个任务玩家人数必须在两人以上。另外只要作为主机的玩家有这个任务，其他玩家就能够一起挑战，不过完成任务后也只有作为主机的玩家能获得迪奥西斯。





▶战斗中迪奥西斯会在4种形态间切换。

保护传说的蓝色之蛋

和前作的“保护玛娜菲的蛋”类似的任务，不过这次要从纳帕斯手中夺回玛娜菲的蛋，完成后就可以获得玛娜菲的蛋了。





◀在海中追击纳帕斯。

调查神秘的喷发

和炎钢兽相关的任务。观光的火山突然发生了喷发，调查后发现原来是炎钢兽在喷火，只有把炎钢兽捕获才能平息这场灾害。另外通过这个任务获得的炎钢兽是持有技能“喷火”的，这是通常情况下无法学会的哦。



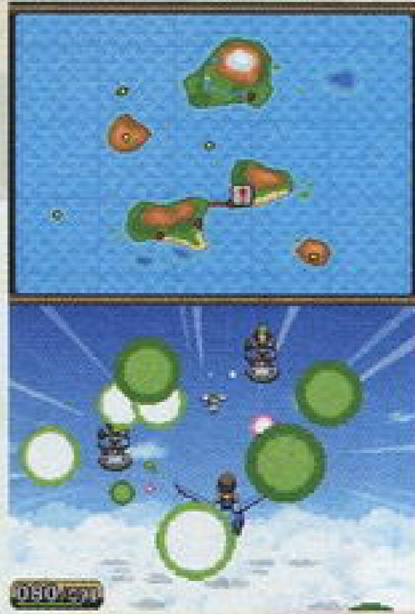
▶在火山内部发现了作怪的炎钢兽。



保护迷路的塞伊米



纳帕斯用冰空花束作为引诱抓住了塞伊米，并打算将它卖掉，赶快把塞伊米从他们手中拯救出来吧。完成这个任务后就能获得塞伊米了，并且这只塞伊米也是可以转换成大地或天空形态的。



▶与纳帕斯在空中激斗。

大家在同一个地图冒险！





▲▶就像图中一样，协力任务可以大家一起在地图上行动，当然朋友捕获时也可以在一旁协助。



世界樹の迷宮III 星海の来訪者

深不见底的迷宫如同地狱一般张开大口

"《世界树迷宫》系列"一直保持着可爱的画风和简洁明快的战斗方式，不过游戏难度方面却总是令人抓狂，算是一款极端FANS向的作品。继126辑的报道后，本次将为大家献上更为全面的情报，不仅将为大家带来新怪物、新要素等方面的信息，在职业方面也将进行更为系统化的介绍，其中就包括了126辑中露过面但未透露具体情报的那几个职业，一起来看看吧！

光环视频收录

文 雷伊&羽纹 美编 澄香

期待度 A

世界树迷宫III 星海的来访者

世界树の迷宮III 星海の来訪者

NINTENDO DS

Atlus	RPG	预定2010年4月1日	日版
1～5人	容量未定	6279日元	对应周边未定

相关报道 Vol.126 P36

第一层

海底还有神秘的机关……

▲海底深处有个地方在冒泡，调查过后会发生什么事情呢？

让人出乎预料的珊瑚浅滩区域

第二层

在迷宫内部等待着冒险者大驾光临的是？

在游戏的迷宫中会有层出不穷的机关和特殊事件等待着玩家。你可能会遇到阻碍去路的陷阱、又或是可以短暂休息的安全之地等等，无论是哪种都会让你停下脚步来思考该不该进去。厂商这样设定就是想让玩家体验到"迷宫并非如此轻易就能突破的"这一原则。

◀让角色移动速度减半的泥泞地带，要是在被怪物追杀的时候遇到这种地形的话真的是欲哭无泪了

陷阱

让冒险者感到棘手的F.O.E

所谓F.O.E（Field On Enemy），就是指那些徘徊于迷宫各处的凶恶怪物。熟悉系列前作的玩家都知道，F.O.E和其他普通怪物不一样，它们在地图上会被直接标注出所在位置。与现身于同层的敌人相比，它们拥有压倒性强大的力量，要是玩家轻率地上前挑战必定会惨遭全灭。通常情况下看到这种对手时都应该以回避为第一准则。



疯狂角鹿



▶外形如同犀牛一般的F.O.E，会以惊人可怕的力量袭击冒险者。想要挑战它的话必须事先想好周密的战术。



愤怒狂暴者



贪欲毒蜥蜴



◀通常情况下，玩家每走一步，F.O.E也会接近一步，好好计算自己的行动路线避免与对方相遇。



与各路冒险者的相遇

▲在迷宫中有时候也会遇到其他公会的冒险者，如若能帮助对方解决烦恼的话还可以获得有利情报和贵重物品。



▶在系列中首次登场的设施，在野营地理可以好好休息而不用担心受到怪物袭击。



野营地

◀野营地这一设施在游戏地图上会以帐篷模样的图标来表示。

新的恐惧
——其他种类的F.O.E

在本作中，还会有系列以往作品中从未出现过的黄色剪影外观的F.O.E登场。目前官方只是公布了这种F.O.E的存在，详细的消息并未过多透露。看来这次的《世界树迷宫3》是有得玩家受的了（笑）。

▶和普通F.O.E一样，它们也会直接显示在地图上，看到了就赶紧闪开吧。



全新F.O.E的确切出现条件是？

技能的平衡性将左右战局

在冒险前，玩家需要选择5名同伴来编成战斗队伍，这些同伴有着各自不同的职业并持有职业所特有的技能，而利用升级时获得的技能点数，各职业还能学会新的技能。技能在本作中主要被分为三大类，而由于本作中职业和技能都很丰富，因此各职业间不同技能的配合就显得尤为重要。

全职业共通的基本技能　普通技能



普通技能是所有职业共通的技能，其中包括了提高HP或TP最大值的加强系技能。而采伐、采掘等技能对于系列的老玩家来说相信已经并不陌生，利用它们可以在迷宫的特定场所获得各种素材。虽然没有可以直接在战斗中使用的技能，但是如果学会的话毫无疑问依然会给冒险带来很多方便。

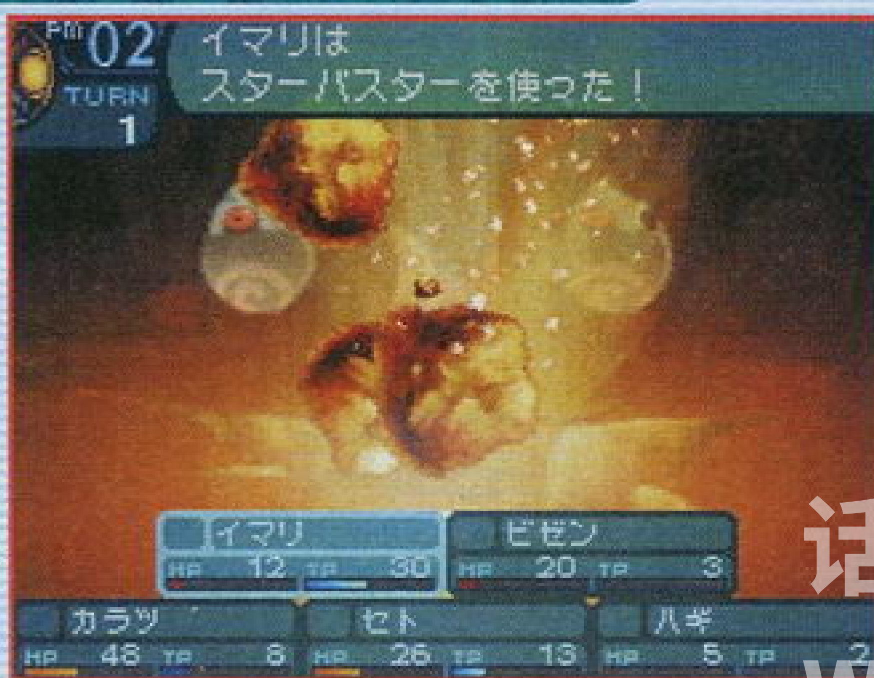
各个职业固有的技能　主要技能

各个职业所特有的技能，不同职业具有不同的技能学习偏好，比如公主主要是学会辅助系、拳法家主要是回复系、占星术士主要是学会属性攻击系技能等。另外，通过技能等级上升、学会多种特定职业，还可以解禁更多新技能，进一步增加自身实力。



战斗中的王牌技能　极限技

极限技是消耗采取行动、在战斗中获胜后积累的极限槽来发动的技能，既可以单人使用，也可以2~5人协力来发动。要想使用该种技能，必须先获得极限技所对应的关键道具，并给想要发动技能的同伴装备上。



▶极限技不仅包括了攻击技，还包括了回复系、辅助系等，无论哪种类型都是逆转战局的重要法宝。



▶极限技的关键道具会在冒险流程中获得，别忘了装备。

详细职业介绍

公主（王子）

利用强力的攻防能力支援同伴

主要技能

◆王家的血统

每次强化自己时回复TP

◆攻击的号令

使用号令让一列的同伴攻击力上升

◆武器解除

解除敌单体的强化效果并进行无属性攻击

能够鼓舞队伍、擅长支援技能的职业。攻守能力的平衡性相当出色，依靠装备一些的强力武具可以在前线作战。



农夫

树海探险专家

抱着梦想来到树海的农民，掌握对收集素材以及漫步树海来说非常有用的各种技能，可以说是树海探索的专家。战斗中以辅助系技能搅乱敌人行动为主。

主要技能

◆大自然的恩惠

以自己生存的状态结束战斗的话，队伍全员获得的经验值就会上升

◆二次收获

回复采伐、采掘实行次数的技能

◆路边草

消磨时间、令时间经过一个小时的技能

ATTACK
DEFENCE
SKILL
ITEM
MOVE
ESCAPE
ラインガード 3
ファイアガード 4
ロングストライド 12
リバイブ 12

步兵

成为队伍坚实的盾牌与武器

利用坚固的防御力守护整个队伍，虽然以防御作为目的的技能很多，但是攻击力方面也值得信赖，手中的长枪无论是在前列还是后列都可以发挥同样出色的威力。



主要技能

◆守护

减轻来自敌人的物理属性攻击

◆分担防御

帮同伴承受来自敌人的攻击

◆闪电突击

使用长枪对敌单体进行雷属性突刺攻击



机灵地与同伴合作

海盗





主要技能

◆欺骗魔术
战斗中使用攻击技能的话可回复TP

◆快速抽取
快速对多位敌人进行扫射，装备了铳后的专用技能

◆追击救世主
配合同伴的斩攻击对敌人进行突剑追击

利用突剑或铳进行战斗，在战斗方式上不落于俗套的职业。在攻击力方面虽然无法与斗士相比，但胜在速度快以及和同伴的合作性强。

游走于前后列的攻击能手

弩炮手

使用巨大的弓弩和炮讨伐敌人，是一个特别擅长攻击的职业。能够学会全体攻击和属性攻击，就算安排在队伍的后列攻击力也不会减弱，可以培养成后列攻击手。



主要技能

◆巨型杀
对HP超高的敌人进行攻击时攻击力上升

◆前阵追击炮术
利用位于前列时威力上升的近距离用矢弹，对敌单体进行突击

◆延展
自己攻击打倒敌人时，自身HP得到回复



华丽的占星术使用者

占星术士



能够使用占星术发动属性攻击直击怪物的要害，虽然持有强大的攻击技能，但防御力和体力方面就有些让人不太放心了，最好能将其安排在队伍的后列。

主要技能

◆乙太大师
令炎、冰、雷属性攻击力得到上升

◆炎之先见术
阻止敌单体的炎攻击并利用火炎进行反击的法术

◆雷之速星术
引发巨大落雷，给予全体敌人以雷属性攻击

拳法家

通晓格斗与治愈术

主要技能

◆炼气之法
自身回复技能的效果提高
◆拳法大师
学会拳法技能并令其威力上升的必要技能
◆查克拉觉醒
自身异常状态的自然回复率上升

不仅可以作为队伍的回复型角色非常活跃，而且也很擅长空手攻击。虽然在防御力方面有些让人不安，但根据玩家的育成方法也有机会排在前列作战。

斗士

队伍中的攻击专家

适合放在队伍前列，专心用来攻击敌人的职业。能够装备的武器，以及能够学会的技能大部分都是以攻击为前提的，可以作为队伍中的主要攻击力量好好培养。

主要技能

◆常在战场
提高物理攻击力的技能
◆广泛效果
在对敌单体使用攻击技能时，一定几率对其两旁的敌人造成伤害
◆九重冲击
对敌人进行一顿狂打的坏属性锤攻击



忍者

来无影去无踪

利用被称为“忍法”的技能，协助队伍进行迷宫探索的职业。擅长发挥其自身速度优势，以及令敌人陷入异常状态的技能。既能在前列成为攻击的先驱，又能在后列配合同伴的行动狙击敌人。

主要技能

◆烟之末
使用技能时TP消费量减少，就算位于后列攻击力也不会降低，忍者专用技能
◆忍法 分身
令自身的HP和TP减半，在空缺同伴的位置设置分身
◆影缝
对敌单体进行斩攻击，封住敌人行动的短剑专用技能



能够与所有野兽意志相通的王，可以召唤各种动物并令它们加入战斗。召唤出来的野兽能够以各种自己擅长的方法，来支援我方的战斗。

主要技能

◆兽之心
召唤出来的野兽能力上升，兽王专用技能

◆毒蝶招来
从树海召唤毒蝴蝶，该回合对敌单体发动斩击并对其下毒

◆野兽咆哮
利用巨大吼声威慑敌人，三回合内全体敌人物理防御力降低

利用邂逅通信进行交易

在树海或大海中得到的道具，可以利用NDS的邂逅通信来进行交易。另外，玩家之间也可以交换记载了自己队伍的成就、获得称号等信息的"公会卡"，如果在游戏中表现出色就尽管对其他玩家炫耀吧。

GUILD CARD パニックアタック		SHIP NAME パープルピーブル	
ハッタリ	LV37	DISCOVERY	34.32%
ブルース	LV37	CHART	36.44%
ペーター	LV37	ADVENTURE	130
ジゴロ	LV38	VOYAGE	51
フリージャス	LV39	ENEMYHUNT	1530
		WALK	16018
		TOTAL	143654

祝ギルドデビュー
元老院が樹海探索を認めた印
ギルドとして認められた証拠である

▲玩家对游戏的研究程度如何，会如实地反映在公会卡上。

充满自由度的航海

本作中航海的目的主要有三点，制作航海图、捕鱼以及前往交易都市和遗迹等重要据点。航船的能力可由玩家来进行调整。只要给船装备上道具，航海的持续天数、捕鱼量等都会提升。只要来到重要据点，便可以挑战以讨伐怪物为目的的"大航海任务"。大航海任务可利用NDS的无线通信功能，实现最多5人的联机作战，当然，孤军奋战也是可以的，不过难度可能就会比较高了。



▲玩家不仅可以给船起名，还可以为它装备各种道具。



▲有些强敌只有在大航海任务中才会登场。虽然和故事本篇没有直接关系，不过打倒它们后得到的稀有道具、资金以及经验值等对玩家的诱惑还是很大的。





新要素

副职业让角色培养更加自由

副职业是本作中的新要素，顾名思义，玩家可以辅助性地学习另一种职业的技能。不过由于游戏中所获得的技能点数有限，要想尽数学习两种职业的技能有很高难度，但综合两种职业的精华，从而达到扬长避短的效果还是可以实现的。副职业的解禁条件目前仍然不明。



▶本身速度就很快的海盗学会了同样以速度见长的忍者的技能，想必能进一步发挥自己在速度方面的优势。



文 雷伊
美编 Juxi

真三國無双 MULTI RAID 2

マルチレイド

由ω-Force亲自打造的这款《联合突袭》新作延续了前作以多人合作为主的游戏方式，除了在系统方面进一步进化和完善外，游戏最引人瞩目的莫过于众多丰富的新角色了，其中甚至还包括了从“《无双》系列”推出以来就一直为粉丝们所“怨念”的蔡文姬以及西楚霸王项羽等，看来这次Koei的确没有偷懒，就看游戏推出时玩家们愿不愿意捧场了。

PLAYSTATION PORTABLE

真·三国无双 联合突袭2	Koei	ACT	预定2010年3月11日	日版
真·三国无双 マルチレイド2	1～4人	5040日元	无对应周边	

相关报道 Vol.125 P15/Vol.127 P30

蔡文姬



后汉政治家蔡邕之女，学识丰富，通晓音乐和诗歌，是位名副其实的才女。在东汉末年社会动荡时期，被掳到了匈奴，过着悲惨的生活。后被曹操赎回中原，并一起投入到了激烈的战争中。武器是非常具有中国古风的二胡。



觉醒造型

消费觉醒槽令武器发动OverDrive便可使用武器固有的特殊攻击，蔡文姬的特殊攻击是什么呢？





▼看样子蔡文姬比较擅长中距离攻击。

▲蔡文姬在造型方面让人想起了2代中的甄姬，从图片来看发招后的画面效果似乎也差不多。



■手持二胡，驱使华丽的招数作战的蔡文姬。

片头动画

本作的片头动画目前已经公开，抱着那邪恶的野望而复活的始皇帝和众多英雄们之间的激战毫无疑问也会在片头动画中得到体现。



新的 魔兽袭来

本作中的敌人是由始皇帝召唤出来的魔兽，据悉它们的实力将在前作的巨大兵器之上。这次我们就来看看最新公布的几种魔兽，它们不仅造型奇特，实力也非常了得。

蛇面

■头部看起来就像是京剧脸谱，两条长长的手腕长着蛇头，有效攻击距离非常远。尤其要注意它的毒攻击和石化攻击。



孟获



在南方称霸的大王，虽然好几次发动叛乱，但最终还是被诸葛亮所收服并一直臣服于他。和以往的作品一样，孟获在本作中仍是个力量型的角色，武器和《355Special》中一样为巨大石柱。

火光兽





▲火光兽居住在远离人烟的火山中，虽然看起来像老鼠，但身材绝对不小。要想打倒它，首先得想办法扑灭它身上的火焰才行。

新系统 支援特技

所谓支援特技，便是消耗觉醒槽，令其他玩家或电脑操作的共斗武将的体力得到回复的新系统。在与强敌进行战斗的时候，灵活运用支援特技是制胜的关键。



▶支援特技所有角色都可以使用，可对同一区域内的其他同伴使用。

共斗能力

共斗能力是当同一区域内有同伴的时候，自动发挥效果的特殊能力。该能力的效果包括令道具的出现率上升、令武器的属性攻击力提高等，根据武将不同效果也不一样。这里先为大家介绍其中的一部分。

部分共斗能力

武将名	共斗能力	效果
大乔	幸运	打倒敌人时的道具出现率上升
赵云	属性力上升	武器的属性攻击力上升
孙尚香	觉醒力上升	打倒敌人时的觉醒槽增加量上升
姜维	移动力上升	在场景中的移动速度加快



▶共斗能力为联机作战带来了更多乐趣。



◀项羽的骁勇程度应该在吕小强之上。

项羽

具有压倒性武力且机智过人的武将。举兵反秦并成功灭秦，但由于未受幸运之神眷顾最终败于刘邦并于乌江自刎。在本作中，他由复活的始皇帝利用咒术而转生，君临三国时代。

西王母

孕育森罗万象，自古以来一直为人所敬仰的女仙。以始皇帝的出现为契机，解放了作为自身一部分的黄泉。虽然是个单纯且温和的女性，但内心却有着坚强的意志。

黄泉

寄有强大妖力的妖仙。虽然作为西王母的一部分而沉眠，但由于始皇帝的还魂而获得了肉体并降临世界。性格无比残酷，并企图利用始皇帝以得到完全的身体。



武将&任务交换

通过PSP的无线通信功能，玩家可以将其他玩家的武将作为“客将”接收，并将自己的武将派遣到对方的世界进行修行。客将可作为共斗武将进行选择，所得的经验值则由派出修行的武将获得。而玩家所开启的任务，也可以和其他玩家进行交换，就算是同一个任务，所得的报酬也会根据完成该任务的人数所发生变化。

▼武将的交换功能让培养角色变得更有意思。



▲任务交换是一项非常方便的功能。

社区点数

与其他玩家交换武将、或将其他玩家加为好友，玩家便可以得到“社区点数”（コミュニティポイント），在都市菜单中使用这种点数，便可以得到贵重的道具。



▲利用社区点数可以解禁各种新要素。

尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	Gust	RPG	预定2010年4月8日	日版
ユーディーのアトリエ グラムナートの錬金術士 囚われの守人	1人	5040日元	无对应周边	

炼金名作时隔8年在PSP上复活

期待度 B

“《工作室》系列”在NDS上一作接一作地推出，在PSP上却从未出过正统作品。也许是为了照顾那些想在PSP上玩到系列正统作的玩家，最近Gust终于公开了面向PSP平台开发的作品，虽然游戏只是系列第四部正统作的移植，但是加入的新要素却不少，就算玩过原作的玩家肯定也会有足够的动力在掌机上再体验一次。

文 雷伊 美编 Juxi

简介

《尤蒂的工作室》最早在2002年6月发售于PS2平台，与《玛莉》、《艾莉》和《莉莉》等不同的是，游戏首次将舞台从前三作的扎鲁布尔格转移到了古拉姆纳特地区。游戏的主人公尤蒂特（尤蒂）是一位从200年前的过去经时空转移到了现代的炼金术士，为了回到过去，她在古拉姆纳特的芬顿王国展开旅行，一边用炼金术调合道具，一边进行着冒险。

故事

某天尤蒂正在调合阻止时间流逝的道具，但是实验却以失败告终。失去知觉的尤蒂再次醒来时，眼前已经是一个陌生的世界。事后她才知道，原来自己来到了200年以后的世界。不过，一向乐观的尤蒂并未对此感到沮丧，用自己的方式寻找着回到过去世界的办法。

主人公 尤蒂特·芙尔特妮 Judith Volltone

年龄：16岁
生日：10月10日（天秤座）
身高：160cm
体重：50kg
喜欢的东西：圆形的东西
讨厌的东西：无特别讨厌的
梦想：回到原来的世界

声优：神田理江

本作的主人公，是一位年轻的炼金术士。性格有点轻飘飘，不过行动力和决断力却高人一等。为人非常乐天派，就算遇到大麻烦也不会惊慌失措。伴随在她身边的鹦鹉名叫芬克。

系统

炼金工房的搬迁在游戏中非常重要，通过搬迁到不同的城镇，玩家就可以利用对应城镇中的特殊设施，并缩短与特定的素材采集点之间的距离，好处相当明显。配合自己的调合风格选择恰当的城镇并设置工房，是玩家所要面对的重要课题。



◀每次只能租借一所工房，当然，必须支付租金。



▲调合依然是游戏的重头。



◀为了收集调合材料，需要前往各地采集调合素材。

•新要素•

新角色加入

PSP版中全新加入的角色，是一名失去了记忆的少女，连自己的名字都不知道。目前关于她的情报还很有限，不过可以确定的是，在法科托亚神殿的新迷宫中可以遇到她。

失去记忆的少女

年龄：16岁
生日：2月1日（水瓶座）
身高：159cm
体重：48kg
喜欢的东西：童话、养花、唱歌
讨厌的东西：无特别讨厌的
梦想：无特别梦想

声优：高桥美纪



从小就喜欢浪漫的童话故事，坚信总有一天白马王子会出现的大小姐。在知道了尤蒂的遭遇后，准备帮助她。

拉丝蒂尔·碧豪森
Rastel Biheusen

•新要素•

法科托亚神殿规模扩大

法科托亚神殿是当耐久力每次迎来界限的时候，构造都会发生改变的迷宫。在PSP版中，这个迷宫的规模将得到进一步扩大，据悉其大小会是先前的两倍。而PSP版的新角色，也是在这里遇到的。



▲在迷宫中遇到了神秘少女，本作标题中的“被囚禁的守护者”难道指的就是她？



▶在神殿遇到少女后，可以和她并肩作战。

•新要素•

人物造型焕然一新

本次的PSP版在人物造型上焕然一新，人设变得比以往可爱很多，相信这也是为了迎合现在越来越挑剔的玩家的口味。

文 胧月 美编 咕噜



期待度 B

这是知名3D格斗游戏《死或生》的外传作品，系列中登场的众多魅力女性褪下原本就很不严实的格斗服，换上了布料更少的比基尼，开始一场以“运动”为名义的香艳展会。在各个游乐设施享受休假乐趣，欣赏美女们的曼妙姿态，这次到来的火热新情报正好可以驱赶一下冬季的余寒。

PLAYSTATION PORTABLE

死或生 天堂 デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	SPG	预定2010年4月2日	日版
	1人	5229日元	对应周边未定	

相关报道 Vol.127 P32

吹走冬日严寒的南国风情

霞

雾幻天神流忍术的传人，从“《死或生》系列”初代开始就登场的女主人公。本作中，她听说失踪的哥哥出现在岛上的消息而来到此地。

声优：桑岛法子









粉红色的泳衣很适合清纯正统的霞



原本是某组织的研究所主任，现在是无业人士。学生时代曾是排球选手，也学习过格斗技巧，不过具体实力如何尚且未知。





莉莎

声优：坂本真绫

深褐色的肌肤赋予了莉莎独有的性感

从《DOA3》开始登场的角色，德日混血，受到父亲影响而喜欢上格斗。听说有格斗大会而来到岛上。







瞳

声优：堀江由衣

清澈的蓝色瞳孔令人心动不已



莉绪

声优：井上麻里奈

莉绪也是可操作角色！

老虎机界的明星



▲只要满足一定条件，在角色选择画面中就能出现莉绪的头像！这样就能操作莉绪玩迷你游戏，并给她拍照了。

老虎机的人气角色，以世界第一庄家为目标来到小岛，并在赌场中出现。

追加全新泳装

岛上商店贩卖各式泳装，玩家可买下并赠送给女性们，本作还追加了X360版《沙滩排球2》所没有的新泳装。



新角色、新泳装

拿起相机开拍吧！

使用道具中的“相机”（カメラ）能拍下女性们各种楚楚动人的姿态。相机的使用非常简单，只要拿起相机对准角色，决定好取景范围后按下快门即可。

简单的摄影操作





▲□配合十字键可放大缩小取景范围，用心捕捉动人瞬间吧。

度假场所 电台

在电台中能更改游戏的BGM，与《沙滩排球》一样，玩家可将喜欢的歌曲以MP3格式拷贝到记忆棒中，利用电台自由播放。



▲游戏的默认曲目中有井上麻里奈为莉绪演唱的角色歌《GODDESS OF VICTORY》。

新作拼盘

收集更为细致的游戏信息

噩梦再度降临
新要素满载的PSP版登场



PSP 噩梦骑士

ナイツ・イン・ザ・ナイトメア

◆Atlus◆S・RPG◆预定2010年4月22日◆日版





《噩梦骑士》是Sting继《约束之地》、《尤歌朵拉同盟》之后的又一部创意之作，而在世界观上也与前两部作品有所联系。游戏最早于2008年9月推出过NDS版本，而自前两作相继移植PSP平台后，本作也将于今年4月以满载新要素的姿态登陆PSP平台。游戏首次公布时开发度便已高达100%，就等4月份档期来临时发售了。

本作的故事发生在一个曾被人们美誉为“天使们的乐园”的小岛上，于小岛北端临湖而建的古城阿文海姆如今由“狮子心王”威利加尔德所统治，享受着繁华与荣耀。故事从威利加尔德王被人暗杀开始，游戏中玩家要扮演变成幽灵的威利加尔德王，前往各处寻找那些受到诅咒被夺走了灵魂的角色们并带给他们短暂的生命，最终夺回自己的古城。

由于原作需利用NDS的触控笔来操作，因此PSP版在操作方面发生了一定改变，玩家需用滑杆来代替触控笔进行操作。除此之外，PSP版还有着丰富的新要素。其中最直观的便是游戏画面的全面进化了，游戏还加入了全新的精美片头动画，值得一看。原作的系统略显复杂，因此PSP版在教程方面设置得更为贴心，让玩家能够更轻松地上手。而新增的台词收集系统也能谋杀玩家不少游戏时间。而要说游戏最吸引人的新要素，那就是隐藏篇章“尤歌朵拉篇”了，只要玩家的主机中有PSP版《尤歌朵拉同盟》的存档即可玩到这个章节并一睹王女的全新风采。

（文：雷伊）



▲全新制作的精美片头动画。



▶台词收集系统将为喜欢收集要素的玩家带来更多乐趣。



▲大家熟悉的王女尤歌朵拉在PSP版中会有专门的篇章。



帅哥美女再次拯救世界

PSP 苍黑之楔 绯色的碎片3 携带版

苍黒の楔 緋色の欠片3 ポータブル

◆Idea Factory◆AVG◆预定2010年4月◆日版

大受好评的女性向恋爱AVG“《绯色的碎片》系列”即将再度登陆PSP平台。本作虽然从PS2版移植过来，但改变却不仅仅是标题中的“携带版”三字，本作相比原版有着众多的新要素。在“回忆相册”中欣赏CG图片时，会伴有游戏中角色对图片的点评语音，感觉就像是一堆人在七嘴八舌地欣赏现实中的相册一样；追加系统语音，游戏中的8名可攻略角色会随机抽取一名为玩家提供系统语音的讲解；系列玩家所熟悉的“BADEND解说”功能将追加到“场面重播”项目中，以供玩家随时观看从而避免再次进入BADEND；追加迷你游戏。本作的故事发生在完全封印企图毁灭世界的“鬼斩丸”一年之后，主人公春日珠纪和她的那群守护者后宫们所居住的村子再次遭到了异变侵袭，而他们的使命，就是再次守护世界。（文：雷伊）



▲女主角和她的守护者们。



▶曾经拯救了世界的守护者又将面临新的威胁。

和魔导士一起挑战不可能完成的任务

期待度 B

PSP 妖精的尾巴 携带公会

フェアリーテイル ポータブルギルド

◆Konami◆ACT◆预定2010年春◆日版



由真岛浩先生创作的高人气漫画《妖精的尾巴》不但在去年制作成了动画，并且很快就将在PSP平台与玩家见面了。和原作一样，在游戏中玩家可以自由组队来完成各种依赖任务，通过无线LAN还可以进行最多4人联机游戏，在队伍的组合上有着很大的策略性。



▲由真岛浩为游戏原创的魔导士，玩家可以选择大叔或者美女进行培养。

除了原作中的角色外，真岛浩先生还专门为游戏绘制了原创魔导士，除此之外游戏还搭载了丰富的育成要素，玩家可以根据自己的喜好来对魔导士进行培养。另外游戏还为角色们准备了许多可供更换的服装，为自己喜爱的角色搭配上奇怪的服饰进行战斗也是不错的体验，最后玩家还可以将自己喜爱的角色召集在一起组成自己的公会，如果能将原作中的狠角色全部招进自己的公会，那么创造出最强公会就指日可待了。

（文：阿鲁）



◀游戏支持多人游戏，和朋友一起组队完成各种任务吧。

系列第三作登场，体验冰与火的对决





NDS 家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭

家庭教師ヒットマン REBORN! DS フェイトオブヒートIII 雪の守護者 来襲!

◆Takara Tomy◆RPG◆预定2010年4月29日◆日版

在日本著名漫画周刊《少年JUMP》上大受好评的漫画《家庭教师REBORN》不断登陆掌机平台，这次的最新作为NDS平台的“《家庭教师REBORN》RPG系列”后续作品。作为该系列的第三部作品，本作采用了原创剧情，由原作者天野明创作的全新角色——雪之守护者杰拉罗（ジェラーロ）将在游戏中登场，由人气声优宫野真守为其献声，相信光凭原创剧情和声优就足以让不少女性玩家为之心动了。故事以意大利为舞台，这也是该作品首次以海外为舞台背景，可以操控冰雪的杰拉罗与热情似火的泽田纲吉两人到底会碰撞出什么样的火花，游戏到底将会把什么样精彩的故事带给玩家呢？让我们拭目以待。

（文：阿鲁）



▲冰与火的激情对决将在游戏中展开

▲游戏中的原创角色，持有雪属性的能力，在他的邀请下主角一行来到了意大利，其动机不明。

爱它就把它带回家

NDS 可爱小狗DS3

かわいい仔犬DS3

◆MTO◆SLG◆预定2010年3月18日◆日版



以育成各种可爱小狗为卖点的“《可爱小狗DS》系列”最新作即将登场，在游戏中，玩家要和小狗一起玩耍、照料它们的生活和教会它们各种技巧，如果能在30天以内把小狗照料得妥妥当当，以后就可以和小狗一直生活下去。本作在原来的基础上增加了小型品舍狗、长鬈毛白狮子狗、毕尔格猎犬和哈巴狗等新小狗，玩家可在全部22个种类中选择自己喜爱的小狗进行育成，并且这次还有一次育成两只的功能，可以感受到倍于以往的育成乐趣。另外和小狗游戏的场所也有所增加，在旧作里和小狗游戏的场所除了家就是玩家居住的小镇，而在本作里则加入了海、山、河等场所，每个星期的周日玩家都可以带着小狗前往，感受大自然的气息，在不同的环境里，说不定还能见到小狗不同于往常的一面。（文：乌冬）



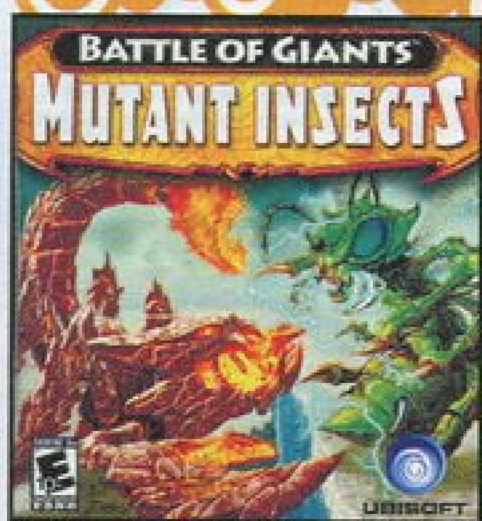
▲同时育成两只小狗的时候，小狗之间也会有许多有趣的事情发生。





▲散步的时候可以和小狗玩各种小游戏，如能在游戏中获得高分还有新道具作为奖励。

置身于变异巨虫堆中谋生存



期待度 C

NDS 变异巨虫之战

Battle of Giants: Mutant Insects

◆Ubisoft◆AVG◆预定2010年3月2日◆美版

本作是育碧继去年推出的《变异巨龙之战》后的系列最新作，游戏的剧情设定在遥远的未来，一颗巨大的小行星脱离了其原本的轨道，并在不久后与地球相撞，使地球遭受了极为可怕的灾难，世上万物都发生了巨大的变化，生物几乎灭绝。在这个情况下，生命力最强的昆虫类生物发生了基因突变，体型增至原来的数倍，并成为地球上最新的统治者。游戏中玩家所扮演的是变异的昆虫之一，在地球上展开奇异的冒险之旅。冒险途中，玩家将要面对各种其他的变异昆虫，比如毒蝎、螳螂、蚂蚁等，为了变得更强并在这个严酷的环境下生存，玩家必须勇往之前，通过收集晶体来升级自己的各项特殊能力，以最佳状态对付那些强悍的敌人。

（文：伊娃）



▲永无畏惧地展开生死之战。

▲毒蝎的危险部位在其尾巴上。

音速小子本质回归

SONIC CLASSIC COLLECTION

NDS 索尼克经典合集

Sonic Classic Collection

◆SEGA◆ACT◆预定2010年3月2日◆美版

期待度 B

“《索尼克》系列”是世嘉公司的招牌作品，而凭借着无可比拟的速度风靡全球的主人公索尼克，让无数的玩家成了他的忠实爱好者。本作是即将推出的系列新作，其中共收录了系列4部经典作品，分别是：《刺猬索尼克》、《刺猬索尼克2》、《刺猬索尼克3》以及《索尼克与纳克尔斯》，虽为老游戏合集，但如此丰富的游戏内容恐怕新老玩家都不愿错过吧！官方称本作将回归游戏的本原，在游戏中玩家仍然需要在这些熟悉的关卡中收集金环并拯救世界，让老玩家从中重温经典。与此同时还有更多新的游戏元素加入，比如对索尼克发展历史的叙述，还有新增加的即时存档功能以及众多的动画和图片收集要素等。

（文：伊娃）



▼关卡中依然设置了很多危险的障碍物。



▲索尼克的伙伴纳尔克斯、特尔斯等都将出现在索尼克的冒险途中。



文 翔Starry、Civily练 编 LIKY

游戏一品轩

一转眼便又到了开学的时间，各位读者大人在新的一年是否又添置了新的游戏主机呢？春节期间的游戏阵容可以说非常丰富，除了一线游戏外，民间的汉化小组也献上了诸多汉化大作：《深爱》、《逆转检察官》、《对决传说》、《神眷之力》……无论你是喜欢新游戏还是青睐汉化游戏，都能找到适合自己玩的。

本辑游戏推荐

Recommend 推荐 喜欢创意游戏的玩家·喜欢挑战难度的玩家



奇异世界的斗智斗勇！

PSP	100万吨大卸八块	厂商	SCEJ	类型	ACT
	100万トンのバラバラ	版本	日版	容量	约330MB

《100万吨大卸八块》是由开发过《勇者别嚣张》的Acquire和Playstation C.A.M.P共同推出的ACT创意新作。本作的画面风格非常有特色，人物角色像是用彩色纸片细心粘贴而成，色彩鲜艳而饱和，而画面也带有浓厚的卡通机械化气息。游戏中玩家需要带领同伴登上敌人的飞船切割破坏，并营救被关在飞船上的伙伴，同时要在规定的时间内阻止敌人对我方城堡进行轰炸。游戏中按○键是对飞船进行切割，当飞船的一部分被切割得没有支撑后，那部分就会坠落。飞船上的钢铁材质在一般情况下是不能进行切割的，只有在游戏画面左边的能量槽达到一定程度后，按下△键发动冲刺状态才可以切割钢铁，在冲刺状态下玩家会变无敌并且移动速度会加快。在游戏中玩家要回避炮台和虫子的攻击，而且蝎子型的黄色虫子还会修复被切割的地方，所以玩家想快速简单地切割飞船并不是一件容易的事情。玩家在游戏中还可以利用各式各样的道具，比如时间停止、快速靴、能量剂等来武装自己，而游戏中使用威力巨大的炸弹的话玩家会损失一个同伴，但是这个同伴并不是牺牲了，而是在炸弹爆炸后他们会利用降落伞逃生。每一关完成后系统会自动根据玩家的表现作出打分评价。游戏不仅有剧情模式，还有挑战模式和练习模式可供玩家选择，而且每个小关卡玩家都可以根据自己情况来选择难度。游戏的语音系统继承了《勇者别嚣张》吱吱嘎嘎说火星语的风格。总之，本作是一款创意十足的游戏，紧张十足而又不失趣味。



▲你的同伴正在呼救，快去救他吧。



▲用炸弹爆破掉飞船上的炮台能减少很多威胁。

说明：8款推荐游戏的推荐程度按排列顺序依次递减，PSP游戏由于压制或精简会造成较大的大小差异，“容量”一栏数据仅供参考。

PSP **神眷之力（汉化版）**

厂商	Atlus	类型	RPG
エクシズ・オルス	版本	汉化版	容量 约600MB

《神眷之力》是由制作《尤歌朵拉同盟》的Sting公司推出的原创RPG。本作的故事发生在一个被分裂成光与暗的世界，继承了神之力的勇者们在纷乱的世界展开了冒险旅程。Sting的游戏向来以细致精美著称，本作也不例外，丰富而精细的动画把剧情烘托得淋漓尽致，3D人物和背景的建模也非常用心。游戏一开始玩家需要选择剧情路线，分别是“光之界”的巫女与“暗之界”的骑士，虽说多主角模式是很多游戏常有的设定，但本作中两个主角的剧情路线有很大的不同。游戏的系统细致而复杂，刚开始会让人觉得不太容易上手，主角和同伴每个人都有相对应的“神器”，可以利用战斗中获得的FP进行强化，战斗中能量槽蓄满之后还可以发动必杀技。游戏的节奏把握得很好，读盘很快，不会让人觉得拖沓冗长。


▲游戏的战斗节奏十分紧凑。

推荐给 对RPG有爱的玩家·对游戏剧情有要求的玩家

NDS **斯隆与马克海尔的谜之物语（汉化版）**

厂商	Level-5	类型	ETC
スローンとマクヘールの谜の物语	版本 汉化版	编号	3782



▲本作的谜题和玩法颇为有趣。

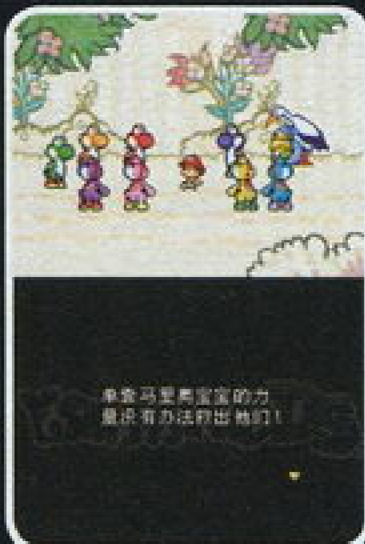
“谜之物语，就是从给出的结局出发，推理出前因后果。”本作就是这么一款创意十足的逻辑推理猜谜游戏，它取材自保罗·斯隆和得斯·马克海尔共同著作的关于水平思考（又叫横向思考、发散性思考）的书籍。游戏由许多的小谜题组成，每个小谜题就像是一个小故事或是脑筋急转弯，故事最后的结果总会让人感到疑惑。玩家所需要做的，就是找出故事结果所发生的原因。在游戏中，玩家面对谜题需要对其中的关键字进行提问，同时会得到系统“是”或“不是”的回答，由此来进一步推理分析，当提出的问题切中要害时还可能引出新的关键字而使真相逐渐浮出水面。值得一提的是许多谜题的插图都具有很强的迷惑性，玩家在解谜时切不可有先入为主的定势思维。

推荐给 想锻炼自己横向思考能力的人·喜欢《雷顿》的玩家

NDS **耀西岛DS（汉化版）**

厂商	Nintendo	类型	ACT
Yoshi's Island DS	版本 汉化版	编号	0716

从GBA时代走过来的玩家肯定会记得《耀西岛》这款游戏，其独特的蜡笔涂鸦画面和丰富的隐藏要素让它获得了广泛好评。与GBA上那款从SFC平台复刻过来的《耀西岛》不同，本作是一款全新的作品，也是其正统续作。游戏在操作上采用传统的按键操作，画面完全继承前作的蜡笔涂鸦风格画面。在本作中，玩家需要控制背着马里奥宝宝的耀西去展开一场大冒险。除了“《马里奥》系列”经典的踩踏攻击外，耀西的主要攻击是将敌人吞进嘴里，然后将其孵化成蛋并投掷出去，以此来消灭敌人或是收集物品。关卡中的收集要素非常丰富，它关系到每关的得分，要想每关都拿到100分需要花很大的功夫。随着游戏的进行，玩家将可以使用碧奇宝宝、大金刚宝宝等，不同的角色宝宝会有不同的特殊能力。虽然该游戏几年前就已推出，不过汉化版的出现却是最近的事情，大家别错过。


▲蜡笔涂鸦画面看上去清新可爱，但难度并不低。

推荐给 喜欢前作的玩家·喜欢可爱活泼ACT的玩家

PSP 传颂之物 携带版（汉化版）

うたわれるものPortable

厂商：Aquaplus　类型：S・RPG　版本：汉化版　容量：约800MB


▲玩家需要和同伴协力干掉敌人。

这次给大家介绍的《传颂之物》移植自PS2，PSP版在原作的基础上增加了高难度等级游戏。这款S・RPG在强调战略要素的基础上对剧情也下了很大的功夫，故事刚开始男主角昏迷不醒，被热心的村民们发现并救活，但是却又发现自己失去了记忆，随后围绕着村子发生了一系列的事件。游戏的战斗方式是传统的走格子形式，每个角色都拥有各具特色的技能来和敌人进行战斗，而且我方角色的气力达到上限后还可以发动华丽的必杀技。游戏中配有大量的精美插画，为剧情和战斗添加了许多的亮点。负责本作汉化的是由曾经汉化过PS2版的小组来完成的，整体汉化质量很高。《掌机王SP》第113辑有本作的详细攻略。

推荐给 喜欢S・RPG的玩家・想体验感人剧情的人

NDS 金田一少年的事件簿 恶魔杀人航海（汉化版）

金田一少年の事件簿 恶魔の杀人航海

厂商：Creative Core　类型：AVG　版本：汉化版　编号：4192

《金田一少年的事件簿》虽然在2000年连载结束，但原作者在《侦探学园Q》连载快完结时便开始不定期地连载《金田一》的新案件，比如去年连载了12话的“剑持警部的杀人”。游戏厂商也借着《金田一》逐渐复苏的春风而推出了本作。此次事件的舞台发生在航行于太平洋上的豪华客船“月神号”上，金田一和美雪在暑假期间被雇佣为船上的临时服务生，而在一等船舱内的客人们正涉及着一个巨额遗产的分配问题，此时杀人事件也在这艘客船上悄然发生……游戏的玩法和一般的侦破推理游戏类似，玩家需要调查场所和询问角色以获得各种证物和证言，侦破过程中穿插着拼齐碎纸片、采集指纹等各种迷你游戏。汉化版的推出让大家没有语言上的障碍，赶紧去过一把当侦探的瘾吧。



▲游戏的主题涉及到了塔罗牌。

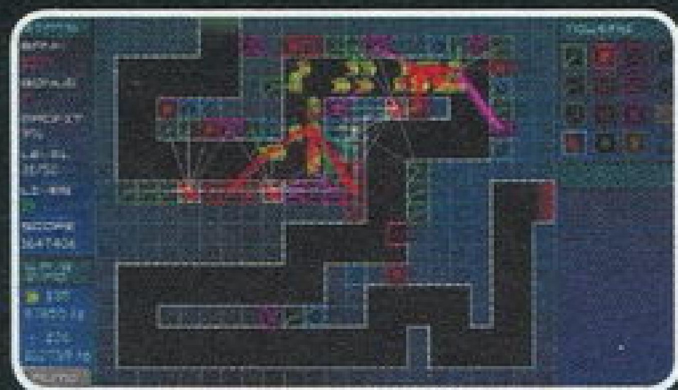
推荐给 《金田一》的Fans・喜欢侦破推理AVG的玩家

PSP 矢量塔防

Vector TD

厂商：Candystand　类型：RTS　版本：欧版　容量：约11MB

PC上的一款《植物大战僵尸》引爆了全球塔防热，各种塔防游戏层出不穷，PSP上的塔防游戏也是一波又一波：《炮塔防御》、《水晶守护者》、《元素怪兽TD》……本作返璞归真，打造出了画面风格极其简约的塔防游戏。在游戏中，各种敌人、地图、防御塔均采用矢量线性图形来展现，玩家需要设置各种防御塔来抵挡敌人的一波波进攻。游戏有绿、红、紫、兰四种颜色类型的防御塔，每种颜色的防御塔对不同颜色的敌人有不同的伤害输出，同种颜色的防御塔又有三种不同的级别。本作和其他塔防游戏相比有两大特色，其一是每种塔都有攻击属性，玩家可以设置攻击最近、最强、最弱的敌人。其二是玩家能够获得BONUS能力，如增加塔的攻击范围、金钱加倍等。除了PSP版外，游戏还拥有PC版，且PC版已经推出第二作。


▲本作的画面风格极其简约。

推荐给 塔防游戏爱好者

NDS

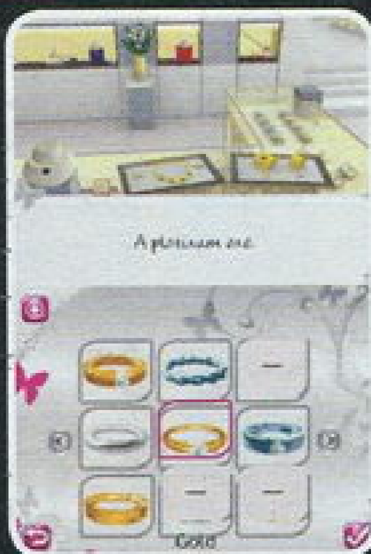
婚礼策划师

Wedding Planner

厂商 Dtp Young Entertainment　类型 SLG
版本 欧版　编号 4674

某日，我们的主角Charlotte正无聊地在街上压马路，突然接到妹妹Mary的电话。由于Mary怀孕了正准备生Baby，而她老公也忙着准备育儿室，因此他们所经营的婚礼策划生意无暇顾及，所以Mary在电话中请求Charlotte帮他们的忙以成全那对新人，并表示婚礼已经大致筹备完毕就只剩下一些细节上的东西，于是主角便接下了这个烂摊子。游戏主要由各种迷你游戏组成，玩家需要根据新郎和新娘的要求来完成小游戏，比如准备婚礼邀请函，除了新郎新娘所提出的一些要求外，其他部分可以自己DIY，比如设置邀请函的花边样式、字体选用等等。另外，游戏还有买花束、选礼服、订蛋糕等各种小游戏。而在婚礼上还可能遇到各种突发状况（比如一只飞禽把一坨便便拉到了新郎身上），玩家都需要从容应对。

推荐给 憧憬婚礼的玩家・想从事这一职业的人


▲本作由各种迷你游戏组成。



NDS短消息

●不必小翔多说，引起诸多社会话题的恋爱AVG《深爱》(4152)就算读者大人们没玩过也绝对是听过吧，最近本作发布了文本汉化版，想来围观猎奇或者是真心求交往的同学都不妨尝试一下。

●“天空三部曲”的最终作，从未被复刻重制过的《勇者斗恶龙Ⅵ　幻之大地》(4679)在1月28日发售后便很快由汉化组推出了完整剧情汉化版。游戏除了中后期同伴对话之外，其他系统、剧情等部分均已汉化。

●“《逆转》系列”的最新作《逆转检察官》在最近终于放出了完美汉化版。本作虽然是一款外传性质作品，但游戏的剧情依然是非常的精彩，绝对是“《逆转》系列”玩家的必玩之作！《掌机王SP》第113辑有本作的详细攻略。

●在PC平台小有名气的益智游戏《益智之谜　战神的挑战》(2062)在NDS平台推出了中文汉化版，游戏是RPG和PUZ两种游戏类型的结合。该作还登陆了PSP、Wii、iPhone等游戏平台，其中PC版也有汉化版。

●Spike出品，2008年7月发售的恐怖文字AVG《恐怖校园　禁锢都市传说》(2509)推出了文本汉化版。本作以高中女生为主角，讲述发生在校园的恐怖惊险故事。

●NBGI出品，根据同名动漫改编的ACT《噬魂师　美杜莎的阴谋》(2815)发布了文本汉化版。

PSP短消息

●NBGI推出的“《传说》系列”大乱斗游戏《对决传说》在近日被国内小组汉化，推出了1.0中文版，游戏收录了历代作品的35名角色，并引入了系列的诸多经典要素。《掌机王SP》第117辑有本作的详细攻略。

●NBGI将于3月18日发售的《高达　突击幸存者》在最近发布了试玩版，最新的自制系统能够运行该试玩版。

●动作过关游戏《BLEACH　灵魂嘉年华2》在最近发售了官方中文版，喜欢《BLEACH》的玩家不容错过。

●《电击的皮罗德　天空之绊》是由厂商BestMedia推出的一款原创文字AVG，游戏的剧情推进类似TV动画，并启用了石田彰、钉宫理惠等知名声优。最近汉化组发布了1～5话的汉化版，并预定将以5话一个周期的速度更新汉化补丁（游戏共25话）。

●Success出品，2009年5月28日发售的《欢迎来到绵羊村　携带版》在近日有汉化版推出，本作是一款以牧场经营为主题的模拟经营游戏。

●NBGI出品，根据热门动画《龙虎斗》改编的文字AVG《龙虎斗　携带版》在最近发布了1.0汉化版，游戏有部分地方未汉化。

最近NDS2的消息可谓传闻不断，小翔也觉得今年应该会公布新的掌机了。目前来看，强化下载似乎已经是游戏业界的统一标准，iPhone带来的App Store下载销售模式所创造的巨大利润不会让广大硬件厂商无动于衷。而NDSi目前的下载游戏也可谓风头正劲，相信任天堂在次世代掌机上会更加强化下载游戏的环节。

文 马修 美编 咕噜

以吞吐天地之志，建立自己的无双帝国！



光环视频收录

推荐度 B

《无双 帝国》和《猛将传》一样，都是“《无双》系列”的一大分支系列，在正传之后发售，并在正传的基础上加入了SLG要素，而自由度也比正传更高更自由。本作就是以5代为基础，先在次世代家用机上发售，然后直接移植到PSP上。虽然机能跨度较大，但是游戏加入了众多的新要素，如整合了家用机版的素材，新增了PSP版的素材下载，增加原创武将的音色等等。下面我们一起来了解下本作。

PLAYSTATION PORTABLE

真·三国无双5 帝国	Koei	ACT	2010年1月21日	日版
真·三国无双5 Empires	1～4人	3990日元	无对应周边	

全菜单

进入游戏后有如下选项，对应如下：

争覇モード	争霸模式
対戦モード	通信对战模式
エディット モード	编辑模式
ビジュアル データベース	形象资料库，也就是鉴赏模式
事典	游戏相关的各种参考资料
オプション	设定，包括游戏设定、操作设定、声音设定、存档读挡、安装文件等

争霸模式详解

争霸模式是游戏的主模式，该模式中，无论是继承上一周目的通关记录还是新开始，玩家都要先进入设定画面，其中比较重要的是原创武将是否加入（エディット武将の登场），如果是继续通关后的记录，则记得在“クリア特典设定”里用通关点数把该继承的给继承下来（武将等级、武器素材和金钱不会继承）。

接着要选择剧本，也就是起始年代，包括184年黄巾之乱、198年官渡之战、208年赤壁之战、216年三国鼎立以及没有年代限制的乱世，前四个年代中，有不同的势力划分和武将。乱世则把整个三国时代的登场人物都来个大杂烩。

最后是选择武将，不仅可以选择无双武将和自创武将，游戏中众多的大众脸也都可以选择。选择时，L/R是势力切换，包括全（全部武将）、魏、吴、蜀、他（三国外全部武将）、Edit（自创武将）。势力下的角色以五十音行首音节为序排列，按方向键左右切换行首音节，上下选择该音节下对应的武将，特定的角色在不同的剧本中会有不同的身分，在“乱世”的剧本中可以自行选择君主和武将的身分。



军略

进入游戏后便是军略画面，不同的身分选项和行动方式也不尽相同，在野、入仕时靠行动力，君主则是靠国力。各指令作用如下：

移动

在野武将专有指令，可以到达全国各个地方，消耗1点行动力，选择移动目的时可以按△切换该地的地域情报（该地有什么商店）。

カード选择

君主专有指令，选择使用卡片，不同的卡片使用时消耗的国力点数也不同。卡片和持有武将挂钩，如果该武将被解雇，则该卡片也会消失。除了固定持有卡片，每月开始时也会有随机抽到的卡片。



购入

游戏中的商店包括宝饰店、军马取引所、武器工厂、技能工厂（スキル工厂）。

宝饰店	贩卖各种相当于武器素材的宝物饰品，并显示该宝物对应的效果、特殊技需要的数量以及当前持有数量。宝饰店每个月卖的物品都会有变化，记得每个月都来看看。
军马取引所	购买战马的店，有钱就早买下吧，游戏中有很多赶时间的任务。
武器工厂	提供武器升级、为武器加载效果和特殊技的场所。
技能工厂	升级技能树，本作的技能树比起正传大为简化，由于整个周目全体可操作武将适用，因此同样推荐优先升级此项。

イベント选择（事件选择）

进入可以选择各种可处理事件，如入仕（XXに仕官する）、扬旗（扬旗げする）、武将加入、下野、接受赠物等，一般消耗1～2点的行动力，有新的事件时，该选项后面会有叹号提醒。



战斗

战斗是游戏的重中之重。《帝国》的战斗地图全部在正传基础上进行变更，并新增了战场。正传中的武将全方位防御在本作中得以更正，绕到死防敌将的身后照样可以破防。

正传中的连舞升级系统在本作中改为了随武器升级，连舞级别和武器级别成正比。武器方面，一闪、真乱舞，旋风回避、真空攻击等都很实用。《帝国》新增的武器特殊技中，金刚、集中、分身等也都非常有用，高难度中效果尤其明显，特殊技为按←+对应设定的按键，发动后经过一段时间还可以继续使用。

技能上，由于通过技能“刹那神速”每个武将都可以进入神速状态，即使没攻击技能加成，用来赶路也非常合适，本作也和正传一样，骑乘时神速同样有效并速度飞快。游戏中共有7匹战马，都是直接买到，而且属性能力都为固定，算是比正传体贴的一面。游戏中按↑唤马。

游戏的战斗包括讨伐战斗、任务战斗以及侵攻战防卫战，下面我们逐一介绍。



讨伐战斗：当主角身分为在野和武将时可以选择的战斗，讨伐战斗的目的都很明确，不过报酬有限，想要多得报酬就要在保证完成讨伐任务的前提下尽可能地把战功目标也一并完成，战功目标没有明确提示，但可以大致猜到，比如战场情报中，除了我方出战角色和讨伐任务相关角色，还会有两个其他角色，一般是民、商人、万年求助女董白或者其他的武将，去解救他们就可获得两个战功目标的奖励；还有就是敌方有多个副将山贼或多名武将聚在一堆，靠近的话就会提示把他们全灭掉，消灭他们后就会达成第三个战功目标。战功目标虽然单个的奖励不如主要任务，但却有三个，全部完成的话加上主任务奖励，报酬也是很可观的。

不过要注意的是，战功目标并不影响主任务的完成，因此赚外快一定要保证主线任务，像守桥那种根本抽不开身的战斗就只能无视战功目标了，而有的很短的限定时间内到达某地的任务基本也难以保证完成全部的战功目标。



讨伐战斗可以得到的好处绝不仅仅是金钱和武勋，还有入手武器锻造素材、原创武将防具素材、今后战斗效果增加等各种奖励，尽可能地多多完成吧。

任务战斗： 入仕后专有的战斗，在军议会上由君主布置，包括大规模的侵攻战和普通的小规模战斗。侵攻战有战功目标且开始就有明确提示；小规模战斗则和讨伐战斗一样，有个明确的任务以及三个可以赚外快但不给注明条件的战功目标。小规模战斗详见“讨伐战斗”，侵攻战后、接下来也会有详细的介绍。战斗胜利后除了获得金钱及武器素材，表现得好君主也会有提拔、赠物等的赏赐。

侵攻战&防卫战： 侵攻战和防卫战都是大型战斗，侵攻战就是入侵占领他国领地的战斗，武将身分时是任务战斗，君主身分时则是惟一可进行的主动战斗，胜利条件是击破敌方总大将。防卫战则是遭受敌国入侵时的战斗，在野时不受影响，作为武将时可以选择是否参加防卫，作为君主则必须接受挑战，防卫战中除了击破敌总大将，坚持20分钟未败也算胜利。

战斗中，双方各占据着本阵、攻击据点、防御据点、射击据点、兵粮库，消灭对方武将和占据对方据点可以降低对方士气。当战斗开始时，会有“XX不稳”、“XX一骑当千”、“XX奇袭准备”这样的提示，一定要把对应的敌将优先干掉。据点和正传的一样有耐久度，杀杂兵减1、杀副长及虎战车减20、杀据点兵长减40，该方武将进入会增加该据点的耐久值，耐久降到0后便被占领，被放火后会加速据点被占领。攻击据、防御据点的耐久为200；兵粮库为300，除了副长、据点兵长，还有副将守护；本阵耐久400，被降到100后敌总大将出现——要注意的是，这需要将敌本阵和我方本阵直接相连或通过我方据点相连，否则敌方总大将不会出阵，而据点耐久降到0也不会被占领。



战斗中有一个“指示”指令，主角身分为武将时可以对自己的同伴下达任务指示，君主身分则可以对全体我方武将进行指示（操作其他武将也可以对总大将指示）。

战斗开始后，按SELECT会进入奇袭状态，只要在20秒内到达非前线据点并不与敌将遭遇（高处落下及水中不计时间），就算奇袭成功，奇袭成功后据点内会发生大火，大大加速了占领速度，对于兵粮库的占领非常有效。

除了主角和双方总大将，其他武将被击破后都会在一段时间内复归，一般是在己方据点复归，不过有时也会在己方本阵附近的其他据点回归。NPC武将间的据点攻防战中，防守方有着绝对的优势，因此战斗开始敌军大举侵攻时，主角可以指示下属对要路据点进行防御以逸待劳。

情报

查看已经获得的技能、武器素材、我方武将情报以及其他国家武将的情报。

野に下る

君主的专有指令，选择后可以最多带上三个属下回归在野身分。领地也会被邻国占领。

システム

系统指令，包括セーブ（存档）、ロード（读档）、防具变更（原创武将服装改变）、BGM选择（选择背景音乐）、チュートリアル（游戏简介）、ギフト（和其他玩家通信赠送接受物品）、モード选择へ移行（回到主标题画面）。

军略终了

进入下一个月。

身分

在野

一般的，作为在野武将，每个月的行动力只有1，通关后继承存档时可以给加到2。在野时只能选择讨伐战斗，战斗中会和委托人、战斗目标委托人以及敌人增加好感度，而无论是委托人还是敌人都是随机的，特别希望某个武将加入的话，就多接受他（她）的委托吧。

在野的情况下的事件选择除了接受武将加入，还有“扬旗げする”和“XXに仕官する”两个选项，前者是直接对当地的所有者发起侵攻战，成功的话就会占据该地，成为君主；后者则是入仕于该地所有君主的帐下，成为其麾下的一员武将。

仲间：无论是在野还是入仕成为武将，事件选择中经常会有武将申请加入，接受的话那名武将就会加入我方成为同伴（仲间），以后的战斗中就可以选择该武将和自己并肩出战或直接操作该武将。在野以及入仕后，同伴的上限都是三人，已经满了后再加入的话就要进行取舍了。而无论扬旗、入仕还是以后成为武将后“寝返”，同伴都会一直追随。同伴武将兵器的升级、属性增加都需要玩家出钱，并也在战斗中获得经验值，玩家也可以操作他们，而操作时这些武将也享受技能加成。

并肩作战以及操作该武将，都会增加该武将与主角的好感度，当好感度积累到一定程度，异性的可以与之结婚，同性的则是结拜为义兄弟，义兄弟最多有两个，结婚对象为一个。

谜之商人来访：无论主角什么身分，每个季度，贩卖七星刀和神丹的商人会有一定几率来访，七星刀会增加一级武器等级，神丹则回复全部兵力。





武将

选择“XXに仕官する”入仕后，除了可以继续完成讨伐战斗，还可以完成每季度君主布置的任务战斗，并参与防卫战。根据战斗中的表现、获得的武勋值，玩家的地位也会一步步提升。而积累到一定友好度的武将会发出“派阀”的邀请，接受后该武将会多了“派阀”的标注。

无论是任务战斗还是讨伐战斗，随着武勋的积累，主角也会得到君主的褒奖，包括升职、奖励道具甚至增加行动力等。

值得一提的是，游戏中无论主角的同伴立下多大战功，身分也都一直是“流浪武将”，并不会有任何的提升。已经结婚或结义的武将如果因为玩家接受新武将而被替换掉时，一定几率会作为我方武将被君主登用。如果主角下野后扬旗，而扬旗地点所在势力中又有我方结婚结义的武将，那么他们也会跟主角一起举事。如果打算独立的话不妨试试这个办法，不过替换结婚结义武将前记得存档。

军议：入仕后，每年的1、4、7、10月份君主会举行军议会，军议会的方针包括强兵（武器等级提升）、富国（入手2000金）和宴会（增加武将友好度）等。除了方针，君主还会布置该季度的任务战斗，如果主角的职位达到一定的





高度，就可以在军议会中对任务战斗进行提议，有时其他武将会对主角的提议进行反驳，这个时候，我方派阀的武将就可能会站出来帮玩家说话。

倒戈：武将参加侵攻战及防卫时有一个专门的“里切り”选项，选择后，出战的同伴会同主角一同倒戈向对方，未出战的同伴武将也会在战后和主角一起投奔新君主。倒戈后，主角即使下野，也无法再在被倒戈君主处入仕，而且还会影响结局动画。

寝返邀请：邻国的秘使拜访主角，提出一笔价格不菲的报酬劝玩家阵前叛变，答应后便发生邻国的侵攻战，战斗中选择“里切り”倒戈并帮助入侵方胜利，战斗后玩家和属下便加入到劝降方，同时得到该笔报酬。战斗中也可以不


■发生背叛事件后的结局。



选择寝返，答应后再将之打回去，当然报酬也就没有了。

扬旗邀请：君主的势力大起来，就会发生扬旗邀请的事件，而邀请方则是百姓和汉献帝。同意邀请后便进入侵攻战，玩家和属下将和从前的君主来一场战斗，胜利的话玩家就成为拥有该地盘的君主。

篡位进谏：当君主的势力大到一定程度时，事件选项就会有一个建议君主称帝的选项，选择后君主采纳建议登基称帝，君主称帝后主角不仅官阶会提升，每月的收入也会增加。

特殊侵攻战：后期的事件选项会多出消耗两点的特殊的侵攻事件，选择后进入侵攻战，但没有战功目标。

君主

在野时可以通过扬旗成为君主；入仕后则可以通过百姓或皇帝的邀请扬旗，否则只能下野后再扬旗了。

成为君主后，行动靠国力选择卡片来行动。作为君主，麾下所有武将对应的卡片，只要国力够都可以使用，而在每季度的军议中，还可以使用有效期三个月的军议卡。除了使用现有的卡片，每个月开始时还会有随机抽取并直接发生作用的卡片。

而战斗只有侵攻战和防卫战，战斗中最多可以派8名武将出战，8名武将中最多可以包括4名无双武将（包括原创武将），因此麾下武将的构成最少要保证有4名大众脸。战斗中有一定几率捕虏到敌将，战斗后可以选择登用和



捕掳交换，登用的话直接成为我方武将，交换则是换成金钱。

捕掳：捕掳敌将一般在我方多名武将围攻少数甚至一名敌将时发生，因此战斗开始后可以指示己方武将进行据点防御，在敌将密集攻击的地方多派几员武将，然后去那里杀敌。如果占领了敌本阵后，对敌本阵复归的武将进行围攻，同样能大大增加捕掳几率。此外，卡片“诱引战法”也会增加捕掳的几率。当然，想多捕获就要多战斗，因此“锦马超の猛攻”、“挑发行动”这些具有当月必被邻国入侵的卡片也尽可能多用，即使不捕掳，也可以升级赚钱。



非君主出战：发生侵攻战或防卫战时，不一定君主一定要出战，可以选择操作其他武将，而且仍然可以对我方全体武将进行指示。不过操作其他武将时，总大将会由别的NPC武将担任，

由于总大将被击破就宣告失败，而NPC操控的总大将又超喜欢冲锋陷阵，因此战斗开始时务必对总大将进行据点防御指示，让他老老实实待在安全地方好了。

称帝：当领地达到一定数目时，下属（一般是义兄弟）就会进言主角称帝，答应后主角便成为皇帝，国力也随之增加。拒绝的话则会影响结局。



献金通告：成为君主一段时间后，朝廷会派遣使臣来找主角收取金钱，拒绝的话就会和皇室交恶，答应的话则会引发后续事件。

成为君主，就是以平定天下为己任了，游戏中我们既可以走在野→招募下属→入仕→扬旗→统一的稳定路线，也可以一开始就成为君主，当然也可以尽职尽责地帮助主君完成统一大业——总之，游戏的自由度相当高，好好体验乱世吧！游戏中的事件远不止上述这些，很多事件还会直接影响后续事件甚至通关结局。

其他模式概述

对战模式

对战模式最多支持两名玩家对战，看谁占的领土多，不过游戏中对战的双方并不能互相看见，只能用妨害技能互相干扰。战斗中的特殊技也为妨害技能所代替，每月开始时会随机抽取一张卡片，玩家也可以使用卡片。对战完后，系统会根据双方的领土给出赏金，而这些赏金可以继承到争霸模式中去。

编辑模式

编辑原创武将，包括身高、身材、声音、长相、发型、性别、人物建模、服装（防具）等各方面的编辑，比起家用机原版，PSP版在高矮胖瘦上少了细微的调节，不过素材一个不少，家用机版原本一些下载的素材在本作中可以通过完成讨伐战斗得到，而以后也可以通过官方的网络配送得到新的素材。另外，游戏中有星彩、祝融、大乔、姜维、庞德、左慈这6个五代中被删减武将的全身素材，有爱的话，可以用这些素材在自创武将中让他们回归。

鉴赏模式

进入后有四个选项。第一项“褒奖获得”中，包括有名声获得、グラフィック、モデルカラー、台词集，名声获得下包括各种名声的获得方法和对应的名声点数奖励，而后三项则是用名声点数购买的壁纸、角色颜色和台词。第二项“无双名鉴”中可以查看角色的形象和台词，同时可以给无双角色更换颜色——值得一提的是，官方为PSP版提供了一些人物的四代造型，目前已经推出了两弹，可以推测，其他无双武将的四代造型也会陆续提供下载。而买到的壁纸可在ギァラリ一里观看，此外这里还有视频欣赏以及视频编辑。最后的一项则是卡片浏览，欣赏各种卡片及其介绍。





比起正传，游戏在系统及手感、打击感上要好出许多，诸如刷马刷武器这些饱受争议的要素都被取消。超高的自由度、超多的原创角色也让本作成为了不折不扣的时间杀手。相比正传增加的音乐也是相当赞。而作为移植作，本作基本保留了家用机原版的精髓和乐趣，四代形象回归则算是PSP版的独有乐趣。惟一不足的除了不得已而为之的画面缩水，副将、山贼、副长、据点兵长的忽然消失有时会让人非常恼火，整体上说本作的素质还是相当不错的。

PLAYSTATION PORTABLE

流行音乐 携带版

ポップンミュージック ポ タブル

Konami	MUG	2010年2月4日	日版
1～4人	4800日元	无对应周边	



推荐度 B

光环视频收录

"《流行音乐》系列"一直以来深受音乐游戏爱好者的喜爱和追捧，最早出现在街机上，本次也是该系列首次登陆PSP平台之作，其中收录的歌曲多达82首，除了当前日本的流行歌曲和动漫歌曲外，还有部分原创游戏音乐，这也是该系列的一大卖点。

不按常理出牌

游戏的玩法与同类音符下落型音乐游戏相同，都是随着音乐的节奏来按键弹奏。本作中的音符称为Pop君，共分为5种颜色，当Pop君从上方下落到达判定线时按下对应的键即可。不过本作的键位则设置得出乎人意料，只有3键、5键、7键和9键这四种奇数按键，其中的3键是2P BATTLE（即一机双人对战）模式中独有的，其他3种键位则可由玩家自行选择。

5B	←	↑	□/→	△	○				
	绿	蓝	红	蓝	绿				
7B	L	←	↑	□/→	△	○	R		
	黄	绿	蓝	红	蓝	绿	黄		
9B	←	L	↓	↑	□/→	△	×	R	○
	灰	黄	绿	蓝	红	蓝	绿	黄	灰



▲9B的难度令人发指。

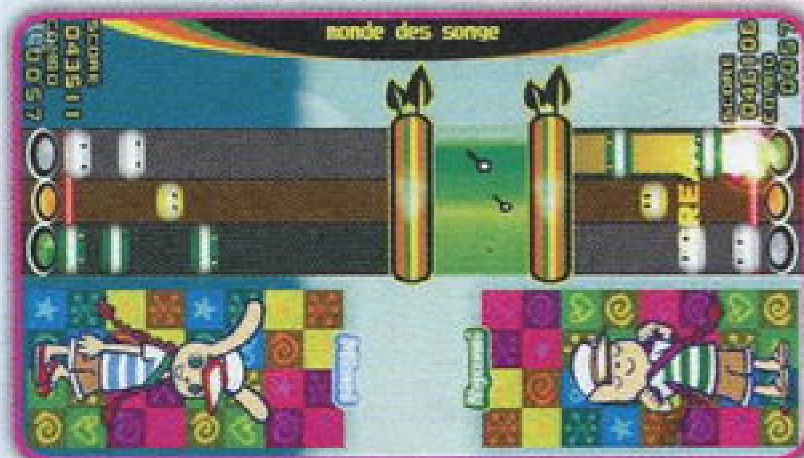
奇数按键向来是音乐游戏操作的难点，虽然最中间的红色Pop君按方向右键或□键均可，但在实际操作中还是会令人生畏，尤其是在多键同步的情况下。更让人难以接受的是，随着键位的增加，各颜色的Pop君所对应的按键也随之改变，因此每种键位的弹奏都需要花大量的时间去练习和适应。另外，特殊挑战规则的设定也是相当丰富，这在同类游戏中是鲜见的，后面详细介绍。左表为各键位的具体按键操作。

界面解说



多样化模式

游戏提供了多样化的游玩模式，包括最常见的自由模式以及联机对战模式，最特别的是新加入的冒险模式，玩家需要扮演美美或猫美在流行大陆上冒险，与阻碍玩家前进的角色展开对决，获得金钥匙后就能打开宝箱获得宝物了。当角色的等级不足以开放新的区域时，还需要从DJ处花费点数参加等级考试升级。



▲一机双人对战模式亦是游戏的亮点。

挑战规则解说

游戏中无论是自由模式还是冒险模式，歌曲弹奏的成功与否由血槽决定，每正确输入一个音符，系统会根据不同判定来奖励或扣除一定的进度，当进度到达棕色合格区才算弹奏成功。另外在弹奏前，玩家可从8个方面来设定挑战规则以增加游戏难度，设定后若不能完成则会判定为弹奏失败。最大连锁数、判定和得分3项条件会在弹奏中全程生效，其他则只在发动的特殊时间内生效。丰富的规则设定是本作最大的卖点，下面会详细介绍各规则以及需要注意的地方。

最大连锁数 COMBO

该规则的条件共有23项，从最低的“50 COMBO以上”到最高的“1500 COMBO以上”，每项均以100 COMBO递增。并不是所有歌曲都能对应这些连锁数，这需要根据歌曲的长度以及Pop君的数量而定，比如4级难度以下的歌曲一般最多只能达到200 COMBO。要形成高连锁，熟悉按键以及多练习是必不可少的，连锁数越高就会因为紧张而越容易断掉，多加小心。

判定 JUDGE

本作的判定分为BAD、GOOD、GREAT、COOL四种，弹奏时每项判定的连锁数都会单独列出。该规则只跟BAD判定和GOOD判定挂钩，包括：BAD 100以下、BAD 50以下、BAD 30以下、BAD 20以下、BAD 10以下、BAD 5以下、NO BAD和ALL GOOD。前7项规则都能通过数次尝试来达成，而ALL GOOD则难到极点，除了COMBO不能断外，只要有一个GOOD以外的判定则挑战失败。

得分 SCORE

该规则要求的是最终得分要达到一定数字，包括5万分以上、6万分以上、7万分以上、7万5千分以上、8万分以上、8万5千分以上、9万分以上、9万5千分以上、10万分、2万5千分以下满血过关。5万分以上到8万分以上都允许有BAD判定，但数量切勿太多；8万5千分以上到9万5千分以上必须要NO BAD才行；10万分最难获得，必须全部COOL判定；2万5千分以下满血过关的条件比较变态，不仅不能漏键而且总分还异常地低，建议多获得GOOD判定，而其他判定不宜过多。

Pop君形态 CHANGE POP

Pop君的形态共有12种，非常多样化且新鲜感十足，稍加练习即能适应。

小Pop君：体型略小于正常大小。

胖Pop君：体型略大于正常大小。

Beat Pop君：由正常款式变为蓝白相间款，建议使用时开启Beat-Pop选项。

白Pop君：颜色全部变为白色，因此无法通过Pop君的颜色，而应该是轨道来判断对应的键位。

不同形状的Pop君：颜色不变但形状会随机改变，比如放大、缩小、拉长、压扁等，十分考验玩家的反应速度。

Char Pop君：Pop君变成所玩歌曲对应的角色的头像。

多样Pop君：颜色不变但外形会随机改变，比如心形、角色头像、五角星等。

谜色Pop君：各键位的颜色会随机改变。

微小Pop君：体型比小Pop君更小。

Lovely：外形变为心形。

纵分身：Pop君上方会增加两个Pop君的分身残影。

横分身：Pop君左右侧会各增加一个Pop君分身残影。



Pop君移动 MOVE POP

该规则中改变的是Pop君移动的轨迹和速度，细分为13种，大部分情况下Pop君都并非是静止状态下落的，因此对判定成绩会有很大影响。

心跳Pop君：Pop君出现后其形态类似于心电图，会不断拉长再回归原型。

转转Pop君：Pop君出现后会自动进行顺时针方向转动。

螺旋爆走：Pop君的下落轨迹为螺旋形。

圈圈爆走：Pop君的下落轨迹为圆形。

青蛙Pop君：Pop君出现后会像青蛙一样不停蹦跳。

多样爆走：Pop君会随机以前面5种形态出现。





Excite：Pop君出现后其形状和移动轨道都会发生变化。

多样、不同形状Pop君：即Pop君形态中的多样Pop君与不同形状Pop君相融合。

2倍速：Pop君的下落速度为原速度的2倍。

4倍速：Pop君的下落速度为：NS的4.8倍、HS1.5～HS3的4倍，而HS3.5～HS6则均调整为HS12。

强制半速：Pop君的下落速度为：NS的1.2倍、HS1.5～HS6的0.5倍。

强制低速：Pop君的下落速度为：NS的0.8倍，而HS1.5～HS6的速度则均调整为HS1.0。

不同速度加速：Pop君的下落速度会以4种方案中的一种进行加速。

区域隐藏 HIDE AREA

在该规则下的游戏面板会有部分被隐藏或遮盖，基本都是对画面进行干扰，共有11个类型，难度都相当高。

假Pop君豪雨：游戏时会有很多假Pop君如暴雨一样下落，非常密集，玩家只能通过中间的空隙看到后面被挡的真Pop君。

Pop君龙卷：游戏面板上会一直有个龙卷风不停进行移动。

Dark：除两侧的角色、Pop君、血槽以及左下角的计分板，其他区域均为黑色，只能通过按键后的光束来判断判定线的位置。

Dance：歌曲的角色会站在游戏面板上舞蹈，并挡住后面的Pop君。

Lost：只显示BAD判定及BAD连锁数。

Panic：随机显示四种判定，每种判定的连锁数均不显示实际数字，而以333、777、2010等其他虚假数字代替。

炸弹：Pop君中掺杂炸弹Pop君，按到后即爆炸，产生的烟雾会暂时蒙蔽屏幕。

上隐：Pop君在游戏面板的上半部分隐身。

下隐：Pop君在游戏面板的下半部分隐身，难度比上隐高得多。

上隐+下隐：上隐和下隐共同发动。

随机上隐+下隐：上隐、下隐或上隐+下隐随机发动。

面板移动 MOVE AREA

该规则中改变的是游戏的面板，共有9种类型。

上下压缩：游戏面板被上下压缩。

左右压缩：游戏面板被左右压缩。

上下压缩&压缩：压缩程度比上下压缩还要大。

左右压缩&压缩：压缩程度比左右压缩还要大。

上下逆转：游戏面板会上下颠倒，Pop君的移动变为由下至上的上升过程。

地震：游戏面板会不断震动且些微变形。

浮动判定线：判定线会上下浮动。

更浮动判定线：判定线浮动的幅度比浮动判定线还要大。

胖判定线：判定线比正常时要粗。



其他 SEVERE

该规则是针对判定和血槽作出的系列条件，共有5种类型。

GOOD变BAD：所有GOOD判定都一律视为BAD判定。

COOL or BAD!!：即只有COOL判定和BAD判定，而GOOD和GREAT都一律视为BAD判定。

HELL：血槽奖励变得比正常要少，而血槽扣除则比正常要多。

更HELL：血槽奖励变得比HELL更少，而血槽扣除则比HELL更多。

DEATH：只要出现BAD判定则血槽清空，并判定弹奏失败。



玩后感

虽为一款普通玩法的音乐游戏，但系统方面却做得深奥考究，尤其是各种挑战条件的设定，有的很有趣，有的却非常变态，不过这也恰好从各方面满足了不同胃口的玩家。奇数按键的设定让一般玩家不敢恭维，尤其是9B，初心者只能避而远之。

浪人西林PSP平台初登场 体验迷宫RPG独特魅力！



曾于2008年6月在Wii主机上发售的《风来之西林3》现在在PSP平台上再次登场，让一干PSP玩家能够在掌上体验到迷宫游戏的独特乐趣。PSP版在保留原作全部内容的基础上，又对游戏的平衡性做出了细微调整，并且还加入了几个新迷宫，令游戏的内容更加丰富，对于喜爱迷宫游戏的玩家来说本作是绝对不能错过的了。

光环视频收录

不思議のダンジョン 風来のシレン3 ポータブル

PLAYSTATION PORTABLE

不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版

不思议のダンジョン 风来のシレン3 ポータブル

Spike/Chunsoft	RPG	2010年1月28日	日版
1人	5040日元	无对应周边	

故事发生西林青年时期，以一枚神秘的机关古宫的钥匙为契机拉开了序幕。为了找到传说中埋藏了无数珍宝的机关古宅，西林和自己的叔父——“老师”（センセー）一起开始了冒险，而后大家熟悉的女剑士飞鸟（アスカ）也作为重要角色而登场，组成了西林、老师、飞鸟的3人冒险队伍。3名角色能力略有不同，主要体现在所能装备的武器类别以及能发动的奥义上。游戏中的武器如果名字前面有特别标记的代表各角色的专用武器，其他角色无法装备。游戏后期获得“奥义の卷物”后，可对武器或盾附加奥义的印，这样便可让角色发动威力强大的奥义了，每名角色奥义各不相同，需要注意，奥义使用一次后印就会消除。

西林

游戏的主人公，可装备单手武器、盾牌、两手持武器，可使用二刀流（两手装备不同武器，一回合两次攻击）。

奥义		
名称	印	效果
天击	武器	给予房间内的全部敌人约30点的伤害
治体の祈り	盾	回复己方全体的异常状态

老师

老师最得意的是二刀流，可双手装备武器，擅长使用太刀等，无法装备盾和两手持的武器。

奥义		
名称	印	效果
连斩の舞	武器	给予周围的敌人约70点左右的伤害

飞鸟

飞鸟是与西林少年时代便结识的女剑士，无法使用二刀流，可装备单手武器、盾牌和两手持武器。

奥义		
名称	印	效果
红鸟破	武器	给予一条直线上的敌人约50点的伤害
气合活性	盾	提升己方全体的攻击力和防御力

关于游戏的难度

在开始游戏时可以选择游戏难度，分为简单（イージー）和普通（ノーマル），普通难度是系列一贯的传统，如果在迷宫中被打倒或者关机Reset的话，身上所有的道具都会丢失（仓库中的道具不会）；而简单难度则放低了门槛，在迷宫中被打倒或者Reset游戏的话，会回上次记录的状态（一般都是进入迷宫前），身上的道具不会丢失。除了这一点差别，在迷宫层数、敌人强度等方面两种难度都没有什么区别。如果你无法忍受迷宫游戏那种“一失足成千古恨”的残酷规则，不妨选择简单难度开始吧。（注：简单难度下初期会多出5个“复活之草”。）



小技巧 随时备份进度

迷宫游戏最恐怖的一点就是只要不小心被打倒了，身上道具全部消失，任你锻造出多强大的武器和防具也都瞬间“浮云”，好在游戏的存档文件可以随意复制和读取，所以只要勤备份，就不怕任何意外了。具体操作为，迷宫中选择“中断”，然后退出游戏，连接电脑，在记忆棒PSP＼SAVEDATA目录下找到游戏的存档文件（以ULJS00239开头的文件夹），做一个备份，如果之后被打倒了，就将备份的存档覆盖回去便可，如果你的PSP上有“PSP Filer”这样的文件管理软件，更可以抛开电脑直接在PSP上完成备份和恢复工作。

游戏的冒险流程

故事从一个山脚下的小村子开始，游戏的推进流程基本是先发展剧情，然后前往迷宫，突破迷宫后再次触发剧情，然后前往下一个迷宫。各个迷宫虽然每次进入都是不同的构造，但层数是固定的，最后一层往往会有BOSS把守。由于这次加入了保留角色等级的设定，很大程度了降低了游戏的门槛，玩家可以不断挑战之前的迷宫来练级和刷好的装备。

同伴和作战

在迷宫中冒险时，同伴默认会跟随在主角身后随同行动，敌人靠近身边才会主动攻击。玩家可以在菜单中设定同伴的作战方式，包括“作战”和“心得”两类，“作战”主要设定同伴行动方式，比如待机、脱离、跟随方式等等，“心得”主要设定同伴的具体作战行动，比如是否允许使用道具以及使用道具的优先顺序，默认状态下是允许同伴自动使用所有种类的道具，建议除了回复类道具外全部选择关闭，否则同伴会为了攻击敌人而毫不客气地将许多珍贵道具随便用掉。

同伴在跟随状态时，其满腹度不会减少，所以在主角满腹度不足时，可以切换操作同伴。当操作方式切换为“全员”时，玩家就要同时操纵主角和同伴两人（交替），此时两人的满腹度都会正常消耗。在面对BOSS或是陷入怪物房间等危机局面，建议切换为“全员”操纵模式，以便更有效率地作战。注意：主角或同伴任意一人HP减为0，则迷宫挑战失败。

迷宫内的基本操作

十字键	移动
滑杆	视角调整
○	攻击・对话・确认
△	打开主菜单
轻按×	打开持物菜单
按住×+十字键	加速移动
L	射箭
□+十字键	转换面对方向
R+十字键	斜向移动
Start	打开地图
按住×+○	原地踏步（快速回复HP，消耗满腹度）
□+×	查看信息履历
Select	切换操纵角色
×+Select	切换为全员操纵模式
×+L	开启作战菜单

玩后感



游戏的内容相当丰富，系统完成度很高，剧情也非常吸引人，精美的画面加上超高的耐玩性，整体素质很高。

文 LIKY 美编 咕噜



くにおくんの 超熱血！大運動会

くにおくんのちょうねっけつだいうんどうかい

提到“《热血》系列”大家一定不会陌生，国夫君、阿力、龙一等熟悉的角色肯定会立刻浮现在大家脑海中。这次登陆NDS的《国夫君的超热血大运动会》是以FC上大获好评的《热血进行曲》为蓝本进行制作的3D强化重制版，游戏讲述国夫君率领热血高校与其他几个学园争夺大运动会冠军的故事，由于采用了无差别式的乱斗竞赛，比赛过程激烈火爆，下面就一起来进入热血的游戏过程中吧。

NINTENDO DS

国夫君的超热血大运动会 くにおくんの超热血！大运动会	Arc System Works	ACT	2010年2月4日	日版
	1～4人	128Mb	4179日元	无对应周边

游戏推进流程

游戏最初，玩家要从4支队伍中选择一支，与其他3支展开对抗，这4支队伍分别是国夫君率领的“热血高校”（ねっけつこうこう），阿力率领的“花园高校”（はなぞのこうこう）、龙一兄弟率领的“冷峰学园”（れいほうがくえん）和由各校高手组成的“各校连合”（かくしゅれんごう），每支队伍都有6名队员，能力各不相同，从RANK可以看出他们的能力等级，强力的选手还会使用特殊的必杀技。比赛共有4个项目，每个项目玩家都可以选择不同的选手参战，最后根据4项比赛的成绩之和决定冠军。



熟悉角色的能力

要想在比赛中取得好成绩，熟悉角色的能力是必须的，在角色的个人状态中可以看到4个数值，分别是体力（たいりょく）、力量（ぱわー）、速度（すぴーど）、抗击打强度（うたれづよさ），而实际上角色的能力值并非只此4项，好多能力作为隐藏数值存在，比如武器能力、弹跳能力、投掷能力等，虽游戏并未给出这些数值，但给角色分了不同类型，分别是平衡型（ばらんすたいぷ）、力量型（ぱわーたいぷ）、速度型（すぴーどたいぷ）、武器型（ぶきたいぷ）、体力型（すたみなたいぷ），大家可根据角色能力和类型来选择合适的选手参赛。

角色必杀技

游戏中有不少角色拥有特殊必杀技，有的角色甚至有两种，在角色状态画面可以查看到必杀技种类以及使用方法，例如国夫君的必杀技为马赫踢（まっはきっく），使用方法为“→+X”，龙一的必杀技龙尾岚风脚的使用方法为“跳+X”，爆魔龙神脚为“跳起着地后按X”（玩过《双截龙》的玩家看到这两招一定很熟悉）。要注意的是，必杀技只能在两个乱斗型比赛中使用，竞速型比赛无法使用。

紧张激烈的比赛过程





游戏包含4个比赛项目，分别是室外越野赛、室内障碍赛、宝箱争夺战和格斗淘汰赛，前两个是竞速类型，后两个是格斗类型，在开始前玩家可以选择4项比赛的顺序。比赛过程采用无差别格斗形式，可以随意攻击和妨碍对手。



室外越野赛

比赛以竞速的形式展开，注意开始倒数时不要抢跑，否则会扣体力。（技巧：可以在起跑时把对手挤出起跑线，使对手“被抢跑”。）比赛会经过公园、学校、屋顶、下水道等多个场景，尽量在每个场景都获得第一名才能在最后取得好成绩，比赛中攻击对手也可以获得加分。要注意在下水道潜泳时不要溺水（接触水底的气泡可以回复氧气），否则直接失败。

室内障碍赛

与室外越野赛的形式非常相似，也属于竞速型比赛，屋内障碍较多，弹跳力好的速度型选手在这里能发挥极大优势。

宝箱争夺战

在遍布机关的房间内争夺宝箱，宝箱会随机出现，要第一时间拿到（注意下屏的地图）。由于采用4人乱斗形式展开，收集宝箱的时候要注意对手的攻击，被攻击到的话身上的宝箱会被对手抢夺，当然你也可以去抢夺对手的宝箱。

格斗淘汰赛

完全的4人乱斗比赛时间，将其他3名选手全部干掉就是你的胜利，如果限定时间到了，则是体力最多的选手获胜，可以多多利用场景中的武器和陷阱来攻击对手，有必杀技的选手当然是最适合参加此项比赛的。

隐藏队伍的出现

虽然游戏初始只能选择4支队伍，但实际上游戏中的队伍多达13支，角色总数为78人，这些都需要达成一定条件来慢慢开启。游戏的大会模式“トーナメントモード”包括有3个等级，分别是预选大会（よせんたいかい），正式选拔赛（ほんせんたいかい），决胜大会（けっしょうたいかい），顺序通过3个大会才算完成大会模式，而不同的队伍完成大会模式后都会解锁隐藏队伍，具体如右表。（最后的隐藏队伍为本作原创的机器人队伍，实力超强。）

隐藏队伍解锁条件

完成队伍	解锁队伍
热血高校	大雪山
花园高校	格斗队
冷峰学园	世界躲避球队
各校连合	服部学园
大雪山	俄克拉荷马州队
格斗队	Fan Kids
服部学园	百合丘女子高中
世界躲避球	秋叶学院
全部队伍	飞冈CC

完成挑战模式获取奖励

游戏的挑战模式分为3个难度，共有45个课题，从最基本的操作训练到高级的对抗挑战，内容丰富，而完成挑战模式的项目可以获得编辑点数和素材，用这些点数和素材可以在编辑模式中编辑队员，增加能力值、必杀技等。要创造出能力S级的队员，挑战模式就一定要全部取得A评价才能获得足够的点数哦。





玩后感

虽然进化为3D画面，但游戏看起来还是不太起眼，不过就如同当初的FC版一样，看似不起眼，却包含大量的隐藏要素和技巧，慢慢玩下去能体验到独特乐趣。

JAMES PATTERSON

DANIEL·X THE ULTIMATE POWER

本作是一款十分平常的动作游戏，虽为原创但各方面都存在很大欠缺。本作的剧情是根据当今美国最受欢迎的畅销小说家James Patterson的同名小说改编而来，NDS上的另一款《女子专案组》亦是他的杰作之一。

异类猎人的归乡之路



文 伊娃 美编 Juxi

NINTENDO DS

丹尼尔·X 终极力量

Daniel X: The Ultimate Power

THQ	ACT	2010年1月12日	美版
1人	256Mb	19.99美元	无对应周边

操作

←→	移动
↓	下蹲
A	冲刺跑
B	跳跃
X	使用能力
Y	攻击
L	变身为足球/恢复原身
R	防御



剧情

丹尼尔所在的地球常常遭受外星人的侵略，不得安宁，在一次与外星人的战斗中外星飞船不幸出了故障，还将丹尼尔带到了外太空的神秘星球塞乐鲁斯。塞乐鲁斯星球距离地球十几光年，据说这里有一座研究机构，致力于开发可再生能源技术，而飞船就是以该机构生产的污染物为燃料。为了修理飞船并找到返回地球的道路，丹尼尔不得不冒险探索这座神秘的研究机构。

战斗



▲找到窍门就能打出高连击。

本作是传统的横版过关游戏，玩家需要操控主角丹尼尔在场景中穿梭，并应对道路上出现的各种变异怪物。初期时玩家只能完成最简单的近身肉搏，通过打败敌人来获得XP点数，以此购买新的特殊能力。普通怪物的打法很简单，给它几脚即可搞定，而BOSS级的怪物则需要使用能针对其弱点进行攻击的特殊能力，因此战斗的主要目的就是杀怪赚取XP。

硅石罐



硅石罐中装载的是机构之前收集到的各种能源，能通过两种途径收集到，除了机构里遗留的一些之外，打败敌人后也会随机掉落。硅石罐的作用有两种，一是提高主角的生命值上限，二是获得一些基本的特殊能力。这些能力能够帮助主角顺利通过机构中的重重关卡，比如能将物体或敌人移动的念动力以及将丹尼尔变为足球以穿越狭窄通道的变身能力等。

特殊能力

丹尼尔有着继承自双亲的超能力——创造，能在X光束的特殊地点呼唤出自己的4个伙伴。伙伴虽不参与战斗，但他们的作用十分重要，比如为丹尼尔解疑答惑、出谋划策等，从根本上推动了流程的发展。

在冒险过程中丹尼尔能通过花费XP点数来购买各种各样的特殊能力，以下列表中均为需要购买的能力，部分能力需要在解禁特殊能力后才能使用，而这些特殊能力大多是在打败敌人后获得的，不需花费XP点数。



▶只有在特殊地点可以进行存档或购买新的能力。

Combat

名称	XP数	描述	购买条件
Recover Kick	100	避开敌人的撞击后按下Y键可发动快速攻击	—
Spinning Slam	200	跳跃浮空时按Y+↓键发动旋风阵俯冲攻击	—
Adv.Combo	400	连按两下Y键，稍加停歇后再连按两下Y键即能在混战中保持连击不断	—
Adv.Combo 1.5	600	在发动“Adv.Combo”能力过程中加入了冲刺攻击	获得“Adv.Combo”能力后
Quick Recovery	1000	跳跃浮空攻击后迅速按下R键能使主角继续浮空	—
Enemy Jump	1200	跳跃浮空后按B键即可靠近敌人进行飞腿攻击	—
Counter Bash	1400	防御时迅速按下R键能迅速启动带防御罩的冲刺攻击	获得“Shield Bash Dash”能力后
Adv.Combo 2.0	1800	在发动“Adv.Combo”能力过程中自动进行大规模冲刺攻击	获得“Adv.Combo 1.5”能力后
Mid-Air Launch	2000	将敌人浮空后按Y+↑键能将敌人再次浮空	—

Powers

名称	XP数	描述	购买条件
Dodge	50	长按R键再配合左右方向进行防御	—
Stomp Drop	150	跳跃浮空后按R+↓可发动大魄力的俯冲压杀攻击	—
Stomp Bounce	200	将敌人浮空后使用该能力可继续连击	获得“Stomp Drop”能力后
Shield Bash Dash	200	冲刺跑的同时按R键形成防御罩，能对前方的敌人或物体进行冲刺攻击	—
Mid-Air TK	200	跳跃浮空后使用念动力可自动将前方的敌人拉近	获得“Telekinesis”能力后
Tele-Snag	400	当使用念动力控制敌人或物体时，按住R键一会便可直接将目标拉近丹尼尔身边	获得“Telekinesis”能力后
Air Dash Punch	600	按R+↑键即能竖直方向冲刺攻击	获得“Air Dash”能力后
Rush Range	600	增大动感冲击拳的幅度	获得“Kinetic Push”能力后
TK Extender	600	扩大念动力的使用范围	获得“Telekinesis”能力后
Push Charge 2	800	缩短动感冲击拳的发动时间	获得“Kinetic Push”能力后
Blast charge 2	800	缩短动感冲击波的发动时间	获得“Kinetic Blast”和“Push Charge 2”能力后
Fast Phase	1000	缩短间歇冲刺跑的发动时间	获得“Phase Dash”能力后
Blast Range 2	1000	增大动感冲击波的幅度	获得“Kinetic Blast”和“Push Range”能力后
Super Speed	1000	提高混战时的攻击速度	—
Counter Push	1600	防御时迅速按下X键能发动动感冲击拳将敌人吹飞	获得“Kinetic Push”能力后
Ultimate Speed	2000	将混战时的攻击速度提升至最高	获得“Super Speed”能力后


▶使用念动力将右侧的铁箱往左移，就能将电门缩短。



游戏实在没有什么突出的地方，画面整体太过昏暗，且场景的重复率太高，几乎都没什么特点可言，而打斗也做得非常失败，哼哼唧唧地没有一点动作游戏的火爆刺激感。惟一让人想继续下去的动力是主角丰富的特殊能力，为战斗注入了一丁点儿的乐趣。

文 骚扰天皇·SK　编 胧月　美编 Juxi

攻略透解 GUIDE THROUGH

本作是NBGI开发的一款动作游戏，讲述在不远的未来，世界各地出现的荒神开始袭击人类，近乎灭绝的人类成立了名为“噬神者”的组织和荒神对抗。游戏虽与同类游戏《怪物猎人》类似，通过接任务杀怪的方式获得素材提升装备。但游戏中饱满的剧情、丰富的技能、爽快的战斗以及良好的手感让玩家充分感受到厂商的诚意。你想和好友再次体验一起上场合作杀敌的感觉吗？快拿起手中的PSP，一起进入《噬神者》的世界吧。

推荐度 A

GOD EATER®

PLAYSTATION PORTABLE

光环视频收录

噬神者 ゴッドイーター	NBGI	ACT	2010年2月4日	日版
	1～4人	5229日元	无对应周边	

系统篇

人物设定

开始游戏后系统会要求玩家依照自己的喜好设定人物，各种选项的作用分别是：

名前	设定存档的名字
コードネーム	角色名字
性别	选择角色的性别
ヘアスタイル	设定角色发型
ヘアカラ	设定角色发色
フェイス	设定角色脸型
スキン	设定角色肤色
トップス	设定上衣样式
ボトムス	设定裤子样式
ボイス	设定角色声音

战斗操作

按键	效果
十字键	调整视角
滑杆	角色移动
○键	冲刺
×键	跳跃
△键	重攻击
□键	轻攻击
R键	切换武器形态
L键	把视角调整为角色正前方
START键	开启菜单，在此界面中会显示全地图。菜单依次为：任务确认、队伍确认、整理道具、整理弹药、环境设定
SELECT键	开启道具栏，再按一次SELECT键关闭菜单

近战、远程

本作的一大特色即是角色可以使用名为“神机”的武器作战。只要按R键，神机就能在战斗中根据玩家的需要在铳形态和刀形态中进行切换。下面将为大家介绍各种神机的特征与能力。

近战武器

近战神机统称“剑形态”，拥有轻剑、大剑和巨剑三种武器体系，三种武器不仅在外观上差异较大，实际使用时也有很多不同之处。

轻剑

以轻巧为特色，让使用者的负担减至最小为理念制作的武器。其特色在于利用武器轻巧的优势产生连续攻击，并能利用复杂的攻击方式和高速移动把敌人玩弄于股掌之间。比较适合新手玩家和对付一些速度较快的大型敌人。

1.由于武器攻击力较低，很难对敌人造成硬直。

2.拥有“高级回避”和“高级跳跃”这两项能力，能在攻击时使用冲刺与跳跃强制取消当前行动，有较高的安全性。

大剑

以攻击速度和攻击力的平衡感为主的刀身配件。在攻击的同时能够产生位移，以回避敌人的攻击，并拥有特殊的炮击型系统。总体灵活性仅此于轻剑，弱点在于无法有效打击到一些体型较大的敌人的弱点部位。

1.武器的各项能力比较平均，输出也有瓶颈，不太适合持久战。

2.攻击时会使站位产生很大变化，初上手可能会有些不适应，使用熟练后可以做到回避敌人攻击的同时进行反击。

3.在剑形态下同时按R键+□键可使出炮击，消耗OP值。

巨剑

长而重的刀身能给予敌人破坏力超高的一击，攻击速度是三种近战武器中最慢的。能以较少的攻击手段牵制敌方，也能旋转挥动驱散周围的敌人。使用攻击后能将防御迅速展开的“高级防御”的话，便能和敌人进行持久战。

1.虽然攻击范围广但攻击速度很慢，需要一段上手的适应期。

2.长按□键能使出蓄力攻击，破坏力很高，会消耗耐力，因此使用前要注意耐力值的剩余量。

3.武器攻击力非常高，很容易打出硬直，运用得当可以使敌人进入无限硬直的状态。

4.拥有“高级防御”能力，可以在攻击时按R键+○键强制取消当前攻击并进入防御状态。

铳形态

铳形态下的神机擅长远程攻击，其特点便是通过消耗OP值发射的弹药在远程对敌人进行打击。枪身不同造成的攻击力也不同，所使用的弹药差异也会造成攻击效果的差别，枪身同样也分为狙击、连射和爆发三种，这三种枪身的主要差别在于瞄准镜，至于射击的威力、爆炸形式、射击轨迹等因素都由弹药决定。弹药可以在基地的服务终端里自行研发。

画面说明



1.三条不同颜色的槽表示玩家的当前状态。

HP：角色的体力，为0后不能战斗

OP：铳的能源，使用铳攻击将消耗一定量的OP，消耗值根据弹药种类各有不同。OP为0后无法再使用铳攻击，OP可以用道具和使用近战神机攻击敌人这两种方式恢复。

ST：耐力值，使用快跑、冲刺、跳跃、重剑蓄力等行动都会消耗耐力。耐力降至最低后角色产生三秒硬直。角色不进行消耗耐力的行动时，耐力会逐渐恢复。

2.组队状态，可以查看队友的状态和剩余血量，如果进入和荒神的交战状态，则会在右边出现“！”标志。各种异常状态也会在此处显示相应的图标。

3.弹药种类。

4.地图，不停闪烁的红点为敌人

5.任务时间，降至0后任务失败。

跳跃+冲刺

游戏中的基本躲避技巧，也是使用轻剑和大剑的玩家躲避敌人攻击的首选。战斗中分别使用×键和〇键即能使出跳跃和冲刺指令。靠这2个动作能回避掉敌人的大部分攻击，使用时也要注意以下几点：

1.这两种指令都要消耗一定量的耐力。在战斗中如果耐力消耗过半，应及时脱离战场回复。

2.进入爆裂模式后，在空中再次按×键能使出二段跳。

3.冲刺时并非无敌状态，近身战看到敌人有攻击预兆时应立刻使用冲刺脱离。

防御

对于爱好近战的玩家，特别是喜欢使用巨剑战斗的玩家，躲避有时候无法抵挡敌人的大范围攻击和一些起手较快的招式。这时候就要依靠防御指令。战斗中同时按下〇键和R键即可展开盾牌防御。盾牌的使用中需要注意以下几点：

1.盾牌无法抵挡来自侧面以及身后的攻击。

2.防御成功会消耗一定量的体力和耐力，消耗的体力的量取决于盾牌的防御值。所剩耐力如果小于防御所需要的数值，敌人的攻击会导致我方崩防。

3.搭配相应技能可以增加盾牌的防御范围。

视野切换+锁定目标

本作的怪物大多都很灵活，前突后冲中很轻易地就能冲出玩家的可视范围，因此在战斗中难免要频繁切换视角。在激烈的战斗中还要腾出手去用十字键调整视角很不方便，这里就要用到“锁定”功能。在玩家附近有目标存在的状态下，长按L键即可对目标怪物进行锁定。锁定后玩家的视角会已被锁定的目标为中心旋转。使用锁定功能时玩家需要注意几点：



1.主角附近有多个目标的时候，将自动锁定最近的一个目标。

2.由于锁定后视角中心改变，混战中将很难看清其他敌人，因此在后期混战中慎用。

3.面对蝎子、坦克等大型敌人时，会因为对手过于大型而容易使玩家产生距离和高度的错觉差异，在面对这些敌人时同样要慎用该功能。

4.角色死亡时，锁定模式会自动解除。

5.铳形态下锁定模式将改为狙击模式，可以使用十字键控制准星位置。

同伴救助

本作敌人的攻击力普遍很高，特别在后期的混战中，被敌人两三下拍死也是家常便饭。在玩家倒下后，会进入30秒的濒死状态，该状态下玩家无法操控角色。如果此时有同伴前来救助的话，玩家能回复一定量的体力并复活。该系统的特点见右：

1. AI同伴倒下后玩家也能施以救助。他们没有濒死状态的设定，想什么时候过去救助都可以。另外，咲夜和艾丽莎是最容易牺牲的两名NPC，除非是特定任务，否则最好不要安排这两人上场。
2. 被救助者复活的同时，救助者会损失当前的一半HP。因此最好在玩家自己快没血的时候再去救同伴。
3. 要注意在救助同伴的过程中并非无敌状态，很容易被敌人袭击，救助同伴时尽量先把敌人引开，再迅速回去救助同伴。

爆裂模式

游戏中长按△键即可使出噬神攻击，当噬神攻击命中敌人的时候，神机将吸收被攻击怪物的细胞并对角色自身的各项能力进行强化，增强的能力能使战斗轻松不少 但由于噬神攻击所产生的硬直很大 最好在敌人失衡的时候使用。该系统有以下特点：

1. 自身攻击力、跳跃力、回复速度、冲刺力等各项能力小幅度提升。
2. 在空中再次按×键可使用2段跳技能。
3. 耐力的回复速度加快。
4. 可获得一种荒神弹，获得的弹药种类根据敌人不同而有所差异。在铳形态下同时按R键+△键可发射荒神弹。如果留着不用，荒神弹将被系统默认放在弹药栏的最右侧。
5. 死亡后爆裂模式会消失。
6. 怪物死亡后使用噬神攻击可以剥取怪物的素材。

破甲攻击

怪物都有自己的弱点部位，该部位的防御力要明显低于其他部位，当玩家攻击这些部位时所产生的火花也比其他部位明显 当怪物的弱点部位受到一定程度的伤害后该部位会产生结合崩坏效果，崩坏后该部位的防御力会变得非常低，并且在任务结束后还将有破甲素材掉落的奖励报酬 但要注意 一旦发生结合崩坏，怪物会进入愤怒状态 此时怪物的各项能力都会明显提升



基地事项说明

基地是玩家平时进行整顿的地方 在这里玩家可以利用基地的各种设施对武器进行改造 购买道具等，下面将为玩家介绍基地的各项功能。

任务

和同类游戏一样，本作也是接受任务后才能出发前往各地区战斗。游戏中和柜台工作人员竹田云雀对话就能接受任务。任务一共有10种难度供玩家挑战，只有完成前一个难度的相关任务才能开启下一个难度。



噬神者

服务终端

和噬神者基地总系统所连接的总情报终端，终端的各种选项效果：

アイテム（道具）

- 所持品変更（預ける）：把身上物品放入仓库
- 所持品変更（取り出す）：把仓库内的物品取出
- アイテム合成（所持品）：使用身上的道具进行材料合成
- アイテム合成（仓库）：使用仓库中的道具进行材料合成

装备

- 装备变更：改变身上装备的武器防具
- 装备强化：强化仓库或身上的武器防具
- 装备合成：合成装备
- ヘアチェンジ：更换角色的发型和发色

バレット

- バレット变更：跟换身上的子弹
- バレット合成：进行子弹的改造和开发

データベース：教程，可以在这里查看游戏中的信息

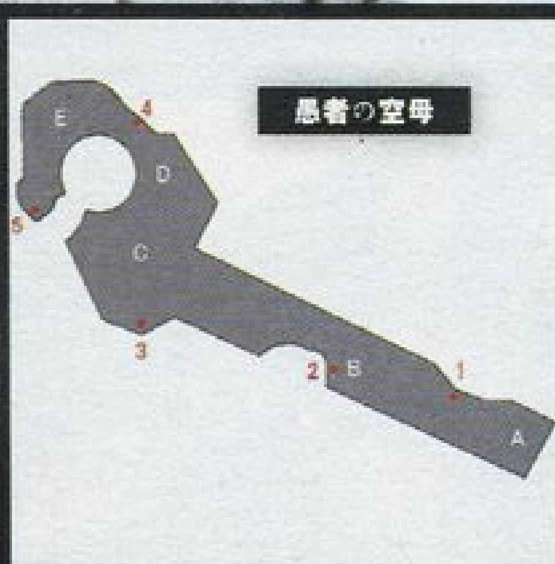
セーブ：游戏存档

新しくマルチプレイな始める：回到标题画面开始游戏，退出前系统会询问玩家是否存档。

技能

游戏中的高级装备都带有技能，技能种类共分为和HP、OP、ST等基础能力、属性攻击、战斗状态、道具回复速度、采集运气、回收和捕食方面、同伴救助等七种。适当运用各种能力将对战局产生不小影响。

资料篇

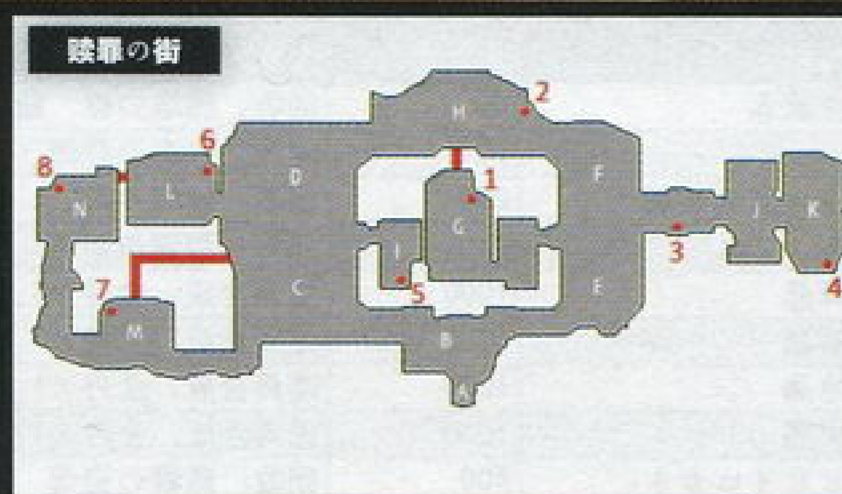












常用素材采集

素材名	素材卖价	入手方法	回收任务难度
绢	800	商店（任务“暴风の洗礼”完成后1600fc购入）、回收：镇魂の废寺、炼狱の地下街	难易度2
ヤドリギ	60	回收：镇魂の废寺；任务“霞”追加报酬	难易度2
银	2500	回收：炼狱の地下街	难易度2
金	3200	回收：炼狱の地下街	难易度4
カシミヤ	140	商店2800fc购入；回收：赎罪の街	难易度5
上绢丝	5600	道具换取：古びた服C入手后换取	难易度1
高纯度ヤドリギ	1400	回收：镇魂の废寺	难易度7
低强度工具钢	40	回收：铁塔の森、叹きの平原	难易度1
ジュラルミン	40	回收：赎罪の街、炼狱の地下街；道具换取：废弃された盾A	难易度1
低强度タングステン	60	回收：铁塔の森、炼狱の地下街；道具换取：坏れたドリル；任务“特别ミッション2”追加报酬	难易度1
低纯度玉钢	60	回收：镇魂の废寺、愚者の空母；道具换取：古びたおれた刀	难易度2
低强度チタン	60	回收：赎罪の街；道具换取：废弃された盾A	难易度1
低强度电磁钢	40	回收：叹きの平原、铁塔の森	难易度1
マナ石片	100	回收：赎罪の街	难易度1
コバルト	80	回收：铁塔の森、炼狱の地下街；道具换取：坏れたドリル	难易度1
丝	40	商店（任务“金刚の巨魁”完成后120fc购入）；回收：叹きの平原	难易度1
アリアドネの丝	400	回收：镇魂の废寺	难易度2
棉	40	商店（任务“金刚の巨魁”完成后100fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森、镇魂の废寺；道具换取：メディカルキットA、作业着A	难易度1
プラスチック	40	商店（任务“苍穹の月”完成后100fc购入）；回收：镇魂の废寺	难易度2
木化石树皮	40	回收：铁塔の森、叹きの平原；道具换取：变质した岩A	难易度1
低纯度油	60	回收：赎罪の街	难易度1
汉方	5	回收：铁塔の森、镇魂の废寺	难易度1
ハーブ	40	商店（任务“战神の目觉め”完成后50fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森、叹きの平原、镇魂の废寺；道具换取：メディカルキットA、ハーブケース×4	难易度1
低质量ゴム	100	回收：铁塔の森；道具换取：作业着A	难易度1
アラガミエキス	100	商店（400fc购入）；道具合成：荒神骨×1、中和剂×1	难易度1
陨铁片	100	回收：铁塔の森	难易度1
辉石	200	回收：赎罪の街	难易度1
雷石	200	回收：叹きの平原	难易度1
冰石	200	回收：镇魂の废寺	难易度2
火石	200	回收：炼狱の地下街	难易度2
ヒヒイロカネ片	100	回收：愚者の空母	难易度2
仙丹	100	回收：铁塔の森	难易度1
微毒性メタル	200	回收：愚者の空母	难易度2
低纯度软铁	100	回收：铁塔の森、愚者の空母；道具换取：古びたおれた刀	难易度1
マグネシウム	50	商店（任务“暴风の洗礼”完成后50fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森、叹きの平原、炼狱の地下街；道具换取：废弃された闪光（×4）、坏れたサイクルA(×2)、废弃された武器A	难易度1
クロモリ钢	100	回收：叹きの平原、愚者の空母；道具换取：废弃された武器A	难易度1
ナイロン	60	商店（任务“苍穹の月”完成后100fc购入）；回收：镇魂の废寺、炼狱の地下街	难易度2
ウール	100	商店（任务“金刚の巨魁”完成后200fc购入）；回收：赎罪の街	难易度1
人工皮革	60	商店（任务“苍穹の月”完成后100fc购入）；回收：炼狱の地下街	难易度2
炭素纤维	60	商店（务“金刚の巨魁”完成后120fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森、叹きの平原；道具换取：作业着A	难易度1
低强度アラミド纤维	100	回收：赎罪の街；道具换取：废弃された盾A×2	难易度1
オーク树皮	100	回收：铁塔の森	难易度1
モーリュ	60	商店（任务“希望”完成后100fc购入）；回收：赎罪の街、铁塔の森(IC)、叹きの平原；道具换取：变质した岩A×2	难易度1

噬神者

素材名	素材卖价	入手方法	回收任务难度
变若水	50	回收：铁塔の森、镇魂の废寺	难易度1
エーテル	50	回收：愚者の空母、炼狱の地下街	难易度2
低纯度涂布剂	200	回收：铁塔の森	难易度1
毒エキス	200	回收：愚者の空母	难易度2
辉晶	1000	道具合成：金丹×1、辉石×1；回收：赎罪の街	难易度4
雷晶	1000	道具合成：金丹×1、雷石×1；回收：叹きの平原	难易度4
冰晶	1000	道具合成：金丹×1、冰石×1；回收：镇魂の废寺	难易度4
火晶	1000	道具合成：金丹×1、火石×1；回收：炼狱の地下街	难易度4
ヒヒイロカネ	400	回收：愚者の空母	难易度4
金丹	400	回收：铁塔の森	难易度4
工具钢	160	回收：铁塔の森	难易度4
ジュラルミン钢	160	回收：炼狱の地下街	难易度4
セラミックプレート	160	回收：叹きの平原、愚者の空母；道具换取：废弃された武器A	难易度1
タングステン	250	回收：铁塔の森、炼狱の地下街	难易度4
玉钢	250	回收：镇魂の废寺、愚者の空母；道具换取：折れた刀×2	难易度4
チタン	250	回收：赎罪の街	难易度4
マンガン钢	250	回收：镇魂の废寺	难易度4
电磁钢	160	回收：叹きの平原	难易度4
毒性メタル	800	回收：愚者の空母	难易度4
软铁	400	回收：铁塔の森	难易度4
マナ石	250	回收：赎罪の街	难易度4
ミスリル银	400	回收：愚者の空母	难易度4
ニッケル	400	回收：炼狱の地下街；道具换取：钢材A	难易度4
ポリエステル	250	商店（任务“希望”完成后500fc购入）；回收：炼狱の地下街	难易度4
ニット	400	商店（任务“修罗の宴”完成后800fc购入）；回收：镇魂の废寺	难易度4
アリアドネの丝茧	400	回收：镇魂の废寺	难易度4
フリース	160	商店（任务“修罗の宴”完成后320fc购入）回收：镇魂の废寺	难易度4
牛革	250	商店（任务“修罗の宴”完成后500fc购入）； 回收：炼狱の地下街	难易度4
ガラス纤维	250	商店（任务“暴风の洗礼”完成后200fc购入）；回收：叹きの平原	难易度2
アラミド纤维	400	回收：赎罪の街	难易度4
ダマスカス钢	800	回收：炼狱の地下街	难易度4
マホガニー木片	800	回收：铁塔の森	难易度4
マホガニー	1200	回收：铁塔の森	难易度7
木化石片	600	回收：叹きの平原	难易度4
アッシュ	800	回收：铁塔の森	难易度4
オーク	800	回收：铁塔の森	难易度4
低纯度オイル	250	回收：赎罪の街	难易度4
オイル	400	回收：炼狱の地下街	难易度4
涂布剂	800	回收：铁塔の森	难易度4
毒草	800	回收：愚者の空母	难易度4
アムリタ	100	回收：铁塔の森、镇魂の废寺	难易度8
陨铁	1400	回收：铁塔の森	难易度4
オラクル辉石	2000	回收：赎罪の街；道具合成：哲学者の石×1、辉晶×1	难易度7
オラクル雷石	2000	回收：叹きの平原；道具合成：哲学者の石×1、雷晶×1	难易度7
オラクル冰石	2000	回收：镇魂の废寺；道具合成：哲学者の石×1、冰晶×1	难易度7
オラクル火石	2000	回收：炼狱の地下街；道具合成：哲学者の石×1、火晶×1	难易度7
ニッケルクロモリ钢	700	回收：愚者の空母；道具换取：武器D×2	难易度7
哲学者の石	700	回收：铁塔の森；アルダノーヴァ男神（捕食）	难易度7
高速度钢	280	回收：铁塔の森	难易度7
ポリカーボネート	280	回收：炼狱の地下街	难易度7
强化セラミック	280	回收：愚者の空母	难易度7
耐热合金	440	回收：铁塔の森	难易度7
高纯度玉钢	440	回收：镇魂の废寺	难易度4
タングステン合金	280	回收：炼狱の地下街	难易度7
チタン合金	440	回收：赎罪の街	难易度7
低温用合金	440	回收：镇魂の废寺	难易度7
强化电磁钢	280	回收：叹きの平原	难易度7
重毒性メタル	1400	回收：愚者の空母	难易度7
高纯度软铁	700	回收：铁塔の森	难易度7
マナ水晶	440	回收：赎罪の街	难易度7
ニオブ	700	回收：炼狱の地下街	难易度7
アラガミ纤维	280	回收：镇魂の废寺	难易度7
スエード	700	回收：炼狱の地下街	难易度7
强化ガラス纤维	440	回收：叹きの平原	难易度7

素材名	素材卖价	入手方法	回收任务难度
超アラガミ纤维	1400	回收：愚者の空母；アイテール（捕食）	难易度8
强化アラミド纤维	700	回收：赎罪の街	难易度7
高纯度ダマスカス钢	1400	回收：炼狱の地下街	难易度7
高纯度オイル	700	回收：炼狱の地下街	难易度7
エリクサー	100	回收：叹きの平原；アルダノーヴァ（捕食）	难易度7
コーティング剂	1400	回收：铁塔の森	难易度4
高质量ゴム	700	回收：铁塔の森	难易度7
中和锭	10	商店（25fc）	难易度1
オリハルコン	2000	回收：铁塔の森；道具合成：贤者の石×1、ヒヒイロカネ×1	难易度7
贤者の石	1000	回收：铁塔の森	难易度9
强化ポリカーボネート	360	回收：炼狱の地下街	难易度9
神玉钢	560	回收：镇魂の废寺	难易度9
超硬合金	360	回收：炼狱の地下街	难易度9
アダマンタイト	2000	回收：愚者の空母	难易度9
贤者の石	1000	回收：铁塔の森	难易度9
强化ポリカーボネート	360	回收：炼狱の地下街	难易度9
神玉钢	560	回收：镇魂の废寺	难易度9
超硬合金	360	回收：炼狱の地下街	难易度9
アダマンタイト	2000	回收：愚者の空母	难易度9

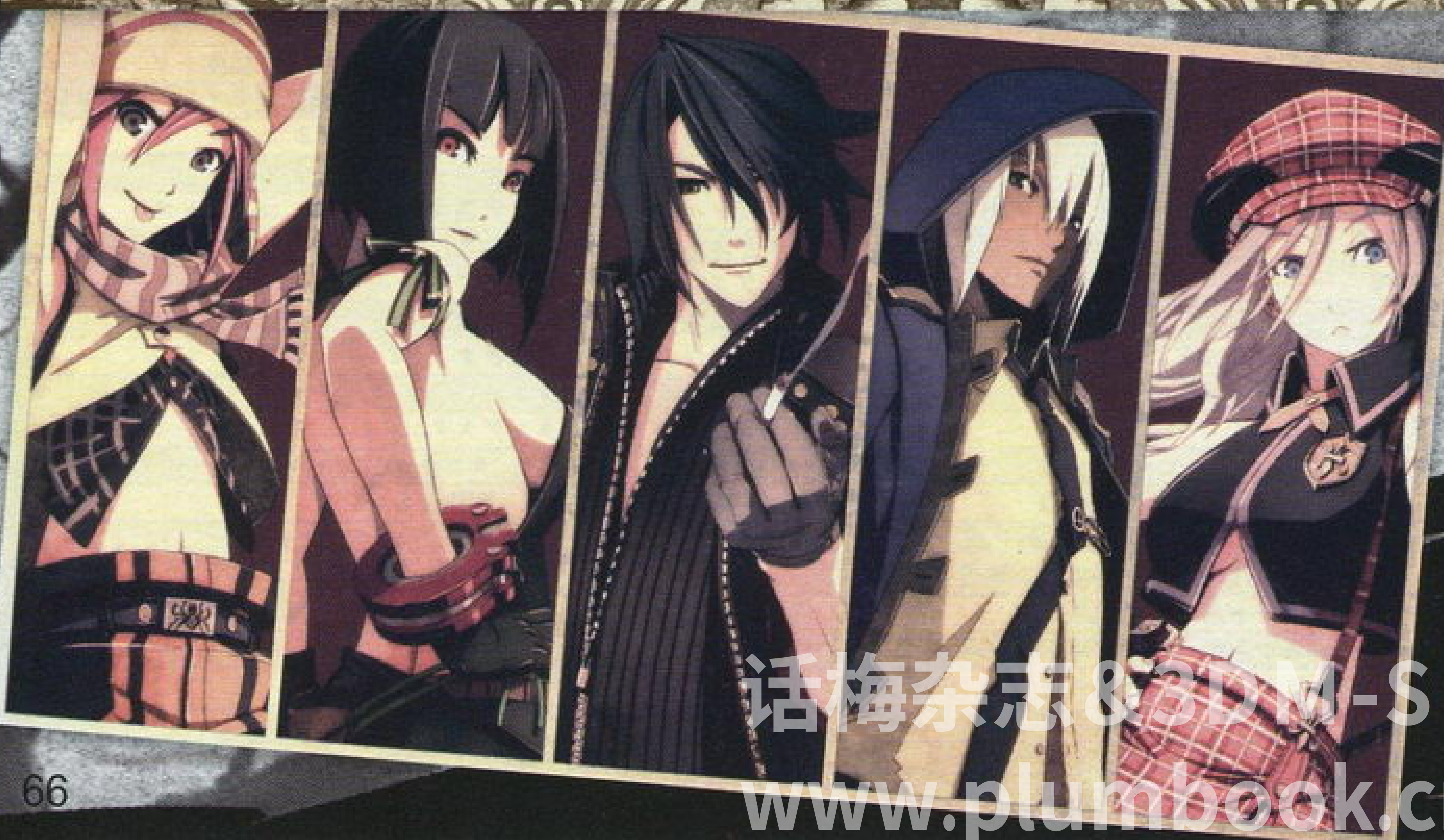
废弃道具换区列表

素材名	回收场所	回收后获得的道具
废弃された闪光	全地图	マグネシウム×4
作业着A	铁塔の森	低品质ゴム×1，炭素纤维×2，棉×1
作业着B	铁塔の森	低品质ゴム×1，炭素纤维×1，プラスチック×1，棉×1
作业着C	铁塔の森	高品质ゴム×2，棉×2
作业着D	铁塔の森	高品质ゴム×2，棉×2
古びた服A	炼狱の地下街	绢×2，低纯度油×1，棉×1
古びた服B	炼狱の地下街	绢×2，低纯度オイル×1，人工革×1
古びた服C	炼狱の地下街	上绢丝×2，人工皮革×1，アラガミ纤维×1
古びた服D	炼狱の地下街	上绢丝×2，牛革×1，アラガミ纤维×1
变质した岩A	叹きの平原，铁塔の森	モーリュ×2，木化石树皮×2
变质した岩B	叹きの平原，铁塔の森	モーリュ×2，木化石片×2
变质した岩C	叹きの平原，铁塔の森	エリクサー×2，エーテル×2
废弃された武器A	叹きの平原，愚者の空母	クロモリ钢×1，マグネシウム×1，セラミックプレート×1
废弃された武器B	叹きの平原	クロモリ钢×2，セラミックプレート×2
废弃された武器C	叹きの平原	ニッケルクロモリ钢×1，强化セラミック×1
废弃された武器D	叹きの平原，愚者の空母	ニッケルクロモリ钢×2，强化セラミック×2
古びたおれた刀	镇魂の废寺，愚者の空母	低纯度玉钢×2，低纯度软铁×2
おれた刀	镇魂の废寺，愚者の空母	玉钢×2，软铁×2
いわくつきの刀	镇魂の废寺，愚者の空母	高纯度玉钢×2，高纯度软铁×2
年代物の名刀	镇魂の废寺，愚者の空母	神玉钢×2，高纯度软铁×2
废弃された盾A	赎罪の街，叹きの平原	低强度アラミド纤维×2，ジュラルミン×1，低强度チタン×1
废弃された盾B	赎罪の街，叹きの平原	アラミド纤维×2，ジュラルミン钢×1，低强度アラミド纤维×1
废弃された盾C	赎罪の街，叹きの平原	强化アラミド纤维×2，ポリカーボネート×2
废弃された盾D	叹きの平原	强化アラミド纤维×2，强化ポリカーボネート×2
古びた钢材	炼狱の地下街	低强度タングステン×1，低强度チタン×1，コバルト×1
钢材A	炼狱の地下街	タングステン×2，ニッケル×1
钢材B	炼狱の地下街	タングステン合金×2，ニオブ×1
钢材C	炼狱の地下街	超硬合金×2，ニオブ×1
废弃されたサイクルA	赎罪の街	マグネシウム×2，低强度チタン×2
废弃されたサイクルB	赎罪の街	マグネシウム×3，チタン×1
坏れたドリル	铁塔の森	コバルト×2，低强度タングステン×2
古いドリル	铁塔の森	ニッケル×1，工具钢×1，タングステン×1
ドリル	铁塔の森	ニオブ×1，高速度钢×1，耐热合金×1
ハーブケース	赎罪の街，叹きの平原，铁塔の森，炼狱の地下街	ハーブ×4
メディカルキットA	全地图	回复锭×1，回复锭改×1，Oアンプル×1，棉×1
メディカルキットB	赎罪の街，叹きの平原，铁塔の森	回复锭改×2，Oアンプル×1，棉×1
メディカルキットC	炼狱の地下街，铁塔の森	回复锭改×2，Oアンプル×1，体力　强剂×1
メディカルキットD	铁塔の森，愚者の空母	回复锭改×2，Oアンプル×1，体力　强剂改×1

噬神者

全怪物基本资料

名字	初次登场难度	素材名	属性弱点	可破坏部位
オウガテイル	1	鬼	火、冰、雷	—
オウガテイル堕天	3	鬼、鬼冰	火	—
ヴァジュラテイル（火）	5	鬼、鬼火	冰	—
ヴァジュラテイル（雷）	7	鬼、鬼雷、雷鬼	神	—
ザイゴート	1	天使	火、冰、雷	—
ザイゴート堕天（火）	3	天使、堕天使	冰、雷	—
ザイゴート堕天（雷）	5	天使、堕天使	冰	—
ザイゴート堕天（冰）	7	天使、堕天使	火	—
コクーンメイデン	1	妖精	火、冰、雷	—
コクーンメイデン堕天（火）	3	妖精、火妖精	冰、雷	—
コクーンメイデン堕天（雷）	5	妖精、雷妖精	冰	—
コクーンメイデン堕天（冰）	7	妖精、冰妖精	火	—
コンゴウ ユーラ	2	猿神	雷	面部、身体、尾部
コンゴウ堕天	4	冰猿、堕猿	火	面部、尾部、气管
ハガンコンゴウ	6	禁猿、雷猿	神	背后、双手、羽翅膀
グボロ・グボロ	2	龙种	雷	背鳍、身体、牙
グボロ・グボロ堕天（火）	4	堕龙	冰	炮台、背鳍、尾鳍
グボロ・グボロ堕天（冰）	6	禁龙、冰龙	火	炮台、背鳍、尾鳍
シユウ	2	鸟神	火、冰	头部、翅膀、下半身
シユウ堕天	5	堕鸟	火	头部、翅膀、下半身
セクメト	7	禁鸟、炎鸟	冰	头部、翅膀、手掌
ボルグ・カムラン	3	骑士、骑面	冰、雷	盾、前足、尾部
ボルグ・カムラン堕天（火）	5	炎骑	冰	盾、尾部、针
ボルグ・カムラン堕天（雷）	5	雷骑	火	盾、尾部、针
クアドリガ	3	战王、战神	冰、神	头部装甲、导弹发射器、排热部位
クアドリガ堕天	5	堕王、冰王	火	头部装甲、导弹发射器、后足
テスカトリポカ	6	禁王、霸王	神	头部装甲、导弹发射器、腹部
ヴァジュラ	1	兽神	火、冰	面部、前足、尾部
プリティヴィ・マータ	6	女王、女帝	火	面部、身体、肩
ディアウス・ピター		帝王、神帝	神	前足、斗篷、头部
サリエル	4	女神	火、冰、雷（毒）	头部、双脚、裙子
サリエル堕天	5	魔女	火、冰、雷（毒）	头部、双脚、裙子
アイテール	7	魔神	神	头部、裙子、尾状器官
ウロヴォロス	5	混沌	神	复眼、双脚、角
ウロヴォロス堕天	8	堕天	神	复眼、角、背骨
アルダノーヴァ	6	日天、月天	女神：火、冰、雷、神；男神：无	天轮、头发、脚部装甲
アルダノーヴァ堕天	9	计斗、阴阳	女神：火、冰、雷、神；男神：无	天地轮、头发、腕部装甲







BOSS战法

ヴァジュラ

ヴァジュラ的攻击方式非常丰富，以雷系攻击和破碎系攻击为主，而且伤害也比较可怕。它的弱点属性是火、冰、神，全身没有鬃毛覆盖的地方都比较脆弱，贯通系武器攻击头部效果出众。战斗时正后方是相对较为安全的地方。一般进攻手段是攻击其后腿或尾巴，等其露出破绽后看准机会攻击头部或爪子，头部跟爪子破坏后它会变得非常脆弱。

ヴァジュラ的动作大致上能归纳为六种。首先是最常用的突进和飞扑等体术，它飞扑几乎是瞬发，飞扑着地后会附带范围地震效果，发怒后更会附带广范围的放电，由于地震的伤害不高，可以利用防御硬防下这招。反而是其飞扑的过程全身附带判定，所以攻击的时候尽量别贴住它的身体。

它的电系攻击招式普遍威胁不大，很多招式也是反击的好时机。比如原地放电攻击，速度虽快但也有很明显的准备动作，看见它鬃毛开始带电就证明准备出招，这招从范围上看虽然是地面攻击，但空中也带有判定，只能防御，不过只有一下攻击判定，成功防御后可以马上冲上去反击。前方召唤出5个雷球是绝佳的攻击机会，发动这招的时候ヴァジュラ的准备时间长，而且发射后还会做出挑衅动作。这个时候可以用噬神攻击增加能力或者趁机破坏爪子和头部（左边的爪子由于会前伸，有可能撞到雷球）。大雷球攻击有很强的追向性，但准备动作也非常明显，威胁性不大。雷锤是从玩家的脚底下召唤出一个气球状的区域并慢慢膨胀，膨胀到最大才会造成伤害，只要事先脱离即可。

ボルグ·カムラン

ボルグ·カムラン的攻击主要是贯通系，事先可以准备一下对贯强化之类的强化插件。可破坏部位是盾牌、前脚、尾巴黑色部分，弱点属性是冰、雷，切断系武器攻击尾巴或者破碎系子弹攻击盾牌的效果非常理想。它的四肢、盾牌以及身体大部分部位十分坚硬，平时最好不要白费功夫去攻击这些部位，不过部位破坏后这些部位也会变成弱点。一般从它的左边进攻，或者在正后方利用跳跃攻击尾巴。

ボルグ·カムラン的攻击方式不多，准备动作也非常明显很好预读，但它真正可怕的地方是即使玩家先读成功也不容易躲避。比如最喜欢用的360°摆尾，发动前有一个很明显的扭腰动作，但尾巴攻击范围大得吓人，攻击范围会波及其身体长度的两倍距离。ボルグ·カムラン的两只爪子能组合成一个人脸盾牌。组合出盾牌后一般会接上三种动作——前方突刺、360°摆尾、突进；在结合崩坏后有时候它会不攻击直接解除防御。此时只要别站在正前方就不会有大问题。尾巴插到地上造成冲击波攻击一般有两种情况，一种是只攻击前方，一种是身体四周，被尾巴击中或者站在冲击波范围内都会造成伤害，此时可以使用冲刺躲入它的正下方避开攻击。



噬神者

シュウ

シュウ全身都比较坚硬，一般攻击很难奏效，即使用上相克的武器都没办法打出理想效果，在没有任何部位破坏前除了头部全身都非常抗打。武器比较推荐选用高破碎的枪械，用枪械的爆破型子弹或者直接用荒神炮攻击其腿部尽快破坏其下半身，然后用剑砍起来就会轻松很多。

シュウ的攻击方式不多，而且准备时间特别长，一般看见蓄力的动作就可以事先回避了。蓄力动作之后接的攻击有两种跟踪弹、炮弹连射、冲击波、旋转攻击。小型的诱导弹追向能力最高，安全起见最好使用防御。大型的诱导弹会做出“龟派气功”的动作，追向能力很低，如果靠近它左边可能会被打到，不过这段时间是上前进攻的最好时机。双手拍向地面的冲击波攻击范围是シュウ所有攻击里面范围最广、伤害最高的，不过由于准备动作很久，可以使用防御后趁机反击。



コンゴウ

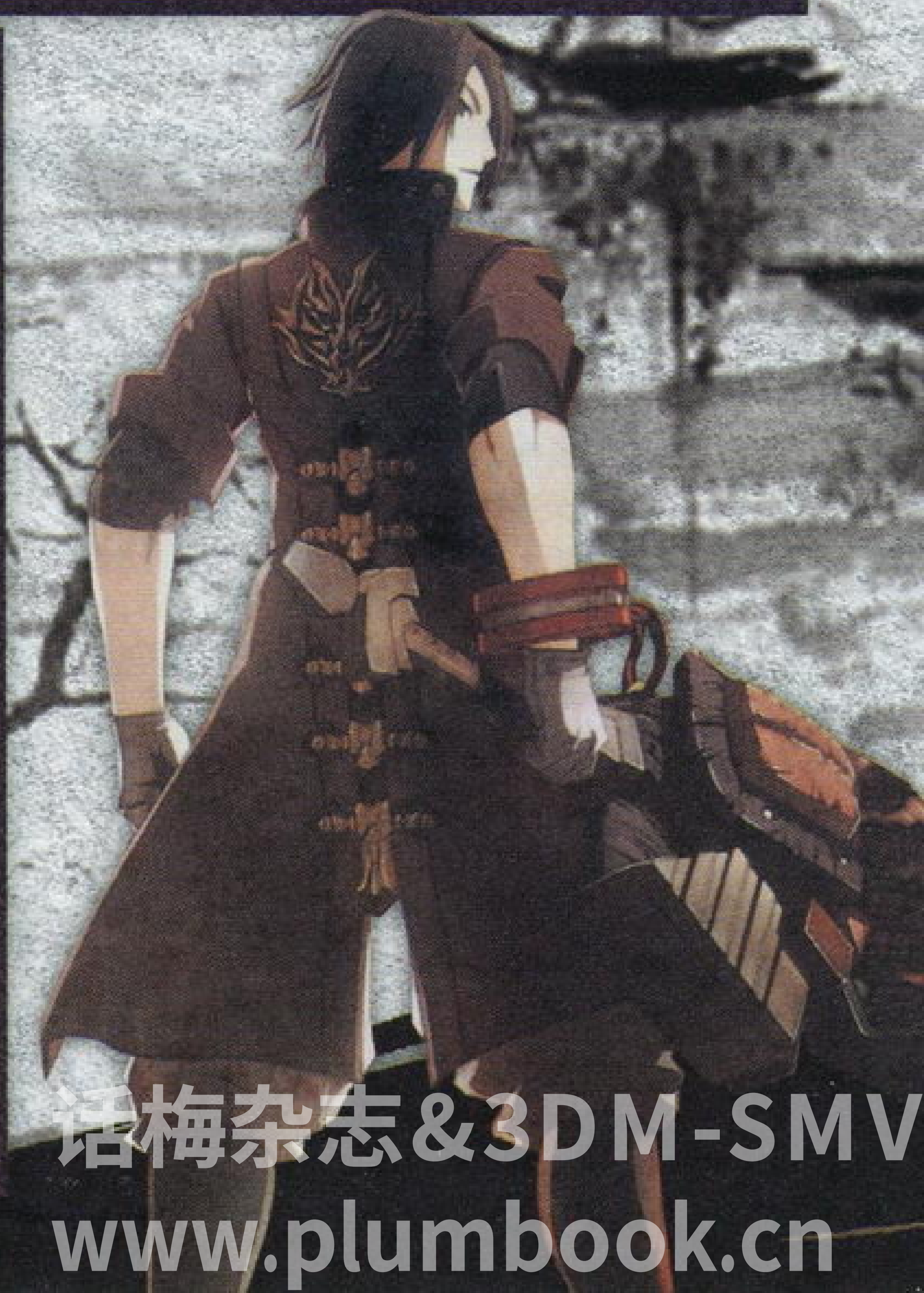
コンゴウ拥有怪物中最强大的听觉能力，战场内只要有コンゴウ的存在，几乎在哪里开枪都会被它听见，并且主动找上门。不过实力较弱，用火和雷属性的武器都能轻松消灭它。如果拉开距离用远程武器来打，只要稍微当心脚下吹起的泡泡，它们几乎毫无还手之力。

攻击方式方面，长距离突进的速度非常慢，利用冲刺完全可以躲开。旋风拳等近身招式虽然威力高但都有很长的准备时间，只要提前保持点距离或者防御就不会有事。还可以抓紧机会去破坏各个部位。要小心的是身体周围的空气攻击，如果它做出一个吸气的动作（肚子会膨胀）就是攻击的征兆了，应提前拉开距离做好回避的准备。

クアドリガ

坦克型荒神，部位破坏前看上去全身非常坚硬，其实破碎系近战武器对其有特效，使用巨剑类武器能很轻松地虐待它。腹部装甲破坏后切断系武器也有不错的效果。其攻击主要以火属性为主。而弱点属性是冰和神。

クアドリガ的攻击非常霸道，各种冲刺、跳跃起手快无征兆而且全身带判定，近战几乎找不到安全的站位。后跳和前跳时还会向两边扔火球，范围非常广。想拉远距离来打，偏偏它又有诱导强的导弹跟火球攻击，幸亏这两招的准备时间非常长，有同伴在场吸引火力的话能给近战制造不少攻击机会。范围火焰攻击的准备动作非常明显，看见他底下冒出黑烟就得停止攻击转为防御了。火焰攻击的判定只有一次，防御之后不用担心再次被烧到，是很好的反击机会。



グボロ・グボロ

弱点是雷，其次是火，贯通系攻击效果不俗。近战建议站在其正后方攻击尾巴，完全不用担心被它攻击到。

グボロ的攻击招式不多，其中最有威胁的便是突进攻击，没有征兆的瞬发而且全身带判定，因此站在其后方会安全很多。其次是左右鳍攻击，连续四次，走远了或者防御就不会有事。远距离的攻击手段有喷雾、前方粘液三连发以及三个方向发射粘液。发动前头顶的鳍都会先伸直，很好判断。喷雾的范围最远，不过只要看见天上有酸液掉下的时候马上跑开就不会有事。

サリエル

整个游戏里用异常状态用得最狠的荒神。经常喷毒不再说，诱导光线还带有各种异常状态。更要命的是它还整天飞，OP没了又不得不近战去砍。BOSS弱点属性是神，部位破坏前头部以及没有盔甲包围的身体部分是弱点，平时不利用高台、不用二段跳就只能靠射击攻击到。当然也可以采取猛攻其双脚跟裙子两个部位，等破坏后继续追击提高伤害的战术。

サリエル无论远近攻击方式都非常丰富，远距离有各种追踪射线，虽然追踪性不强但带有异常状态，令远战的玩家不得不通过近战来补足OP的激烈消耗。而其近距离攻击有范围毒气和召唤光柱攻击，其中光柱攻击起手速度快得吓人。掀一下裙子就发动了，令玩家防不胜防。幸亏光柱只有一下判定，只要成功防御，在光柱消失后都可以尽情地对BOSS反击。

ウロヴォロス

长着无数触手跟眼睛的超大型荒神，典型的外强中干型BOSS，除了血够厚外无一长处。弱点属性是神，随便一把神属性的武器砍在它的触手上都能产生最高级别的伤害效果。可破坏部位是两脚、角、眼三个部位，眼睛和角虽然可以破坏，实际上在被破坏前几乎是全身最硬的地方。

平时集中攻击其触手即可，OP槽蓄满了之后就用枪械攻击其头部争取破坏最硬的两个部位（建议使用攻击内脏的爆破弹）。BOSS的攻击大多数都很慢，而且有很明显的征兆，即使不小心被地面伸出来的触手插中也损失多少血。BOSS有一招把身体趴下，然后其中一只触手插到地下去攻击玩家的，触手会出现三次，可以抓紧机会用近战去攻击其头部。BOSS最有威胁的攻击是360°旋转，几乎瞬发，听见出招征兆之后一般都没办法及时防御，而且范围非常广，只能平时进攻的时候留个意识，别贪刀。



アルダノーヴァ

作为最终BOSS，虽然其外表充满魄力，且实力不俗，但只要知道打法后要蹂躏它简直易如反掌。弱点是火、冰、雷、神，建议使用相克最明显的神属性武器战斗。

アルダノーヴァ是男神和女神同体的双子神，刚开始女神会免疫所有伤害，而男神非常坚硬，并没有弱点属性。战斗开始后可以使用攻击内脏的爆破弹集中攻击男神的羽毛部位，只要把男神击倒后女神的弱点部位就会暴露出，此时可以采取用近战武器攻击女神的头部和脚部装甲。BOSS的攻击很慢，但攻击力很高且攻击范围不小，战斗时建议带上防御力450以上的盾，并且随时保持自己的HP在70以上，否则很容易被秒杀。

流程与难点任务攻略

任务一共分为十星，只有完成一个难度的关键任务才能开启下一个难度。其中前六星为一周目，完成难易度六的任务“希望”后将结束一周目，再次读档进行游戏后将开启七星任务，本次攻略将列出一周目一星～六星的任务流程。

注意以下几点：

1. 其中打※符号的为关键任务，做完该任务才能开启下一个关键任务。
2. SG为闪光弹等陷阱类道具的最大携带数。
3. 是否同场出现里，“连续”代表任务怪消灭一只后下一只才会出现；“同时”代表所有任务怪会同时出现。一般连续出现的怪物血和单挑任务中的一样多，而同时出现的怪物的血量普遍较少。
4. 任务出现的敌人中，打○号标志的即为任务需要讨伐的怪物。

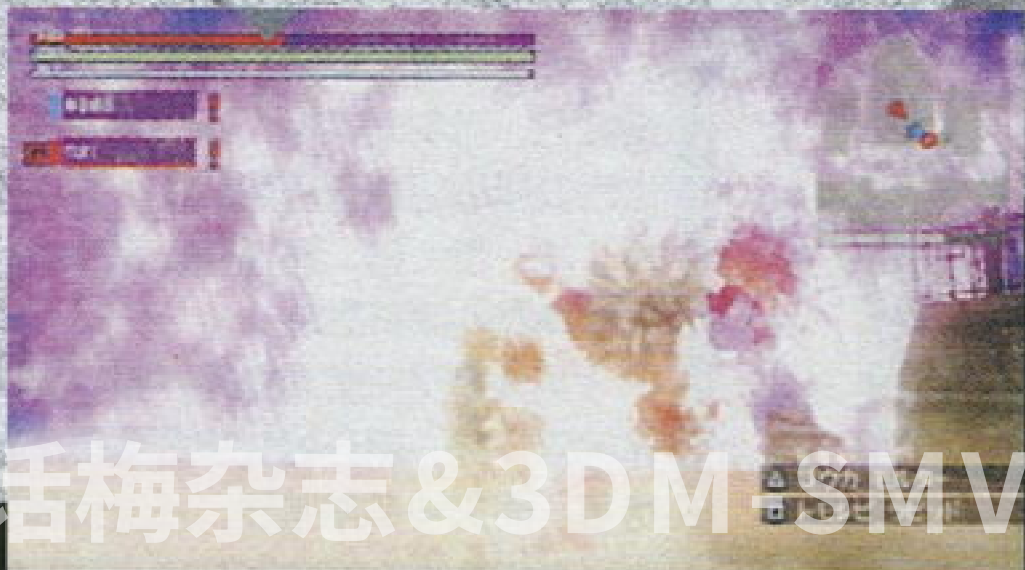
一星任务

作为入门级别，该难度大部分是训练任务。加上一星难度中任务没有要求击杀BOSS级别的怪物，总体来说很轻松。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
チュートリアル1	8个	训练所	30：00	1名	—	—	30fc、20fc、10fc
チュートリアル2	8个	训练所	30：00	1名	○训练用ターゲット×3	连续	30fc、20fc、10fc
チュートリアル3	8个	训练所	30：00	1名	○训练用ターゲット×3	连续	30fc、20fc、10fc
チュートリアル4	8个	训练所	30：00	1名	○训练用ターゲット	单体	30fc、20fc、10fc
チュートリアル4	8个	训练所	30：00	1名	○训练用ターゲット	单体	30fc、20fc、10fc
※悪鬼の尾	8个	赎罪の街	30：00	4名	○オウガテイル	单体	荒神骨片、荒爪、350fc
堕天使の卵	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ザイゴート	单体	天使壳、荒炮体、350fc
カウボーイ	8个	叹きの平原	30：00	4名	○オウガテイル×4、ヴァジュラ	同时	荒神骨片、荒神骨片、350fc
※破戒の茧	8个	叹きの平原	30：00	4名	○コクーンメイデン×2	同时	妖精棘、妖精壳、350fc
※铁の雨	8个	铁塔の森	30：00	4名	○コクーンメイデン×2、○オウガテイル×2	同时	妖精棘、妖精壳、350fc

难点分析 カウボーイ

本任务要求击杀4头オウガテイル（恶鬼），但同场还会有非常讨厌的ヴァジュラ（雷狮子）在E区出没，以我们现在的装备是无法和它抗衡的，因此没事别去招惹。如果任务目标跑到E区附近，可以使用狙击系子弹在远处把它拉回来再解决掉。假如非常不幸地被BOSS发现，就要利用NPC和BOSS周旋的时机赶快处理掉任务怪。



二星任务

从本难度开始玩家将要接触BOSS级别的讨伐任务，对于还是新手装备的我们来说，BOSS的攻击力非常高。出发前尽量带满回复类道具。另外，初期的素材比较缺乏，在完成任务的同时尽量沿路回收素材。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
应用チュートリアル	8个	训练所	30：00	1名	○训练用ヴァジュラ	单体	30fc、20fc、10fc
※金刚の巨魁	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○オウガテイル×3、○コンゴウ	同时	荒神骨片、荒爪、500fc
ワールウィンド	8个	叹きの平原	30：00	4名	○コンゴウ、ザイゴート×2	单体	猿神小铠、猿神太鼓片、500fc
鳄1号	8个	叹きの平原	30：00	4名	○グボロ・グボロ、コクーンメイデン×3	单体	龙种鳞、龙种炮、500fc
※鼠捕り	8个	赎罪の街	30：00	4名	○オウガテイル、○コクーンメイデン×2	同时	妖精壳、爆缩体、500fc
※鳄2号	8个	铁塔の森	30：00	4名	○グボロ・グボロ、オウガテイル×2	单体	龙种鳞、龙种炮、500fc
※威光の残照	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ザイゴート×3、コクーンメイデン×2	同时	荒炮体、天使壳、500fc
※コンクリート・ジャングル	8个	赎罪の街	30：00	4名	○コンゴウ、○ザイゴート×3	同时	天使壳、荒炮体、500fc
※スノーボール	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○オウガテイル×3、コクーンメイデン×3	同时	荒爪、荒神骨片、500fc
※战神の目觉め	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○シユウ、コクーンメイデン×3	单体	鸟神腱、荒神骨、500fc
シーウォール	8个	愚者の空母	30：00	4名	○コンゴウ×2	同时	猿神小铠、猿神太鼓片、500fc
初霜	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ザイゴート×4	同时	荒炮体、天使壳、500fc
蜗牛の壳	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○オウガテイル、ザイゴート	同时	荒爪、荒神骨片、500fc
ウォーターミル	8个	铁塔の森	30：00	4名	○グボロ・グボロ×2、オウガテイル	同时	龙种鳞、龙种鳞、500fc
斜阳	8个	愚者の空母	30：00	4名	○シユウ	单体	鸟神腱、荒神骨、500fc
※グリーン・サラブレッド	8个	赎罪の街	30：00	4名	○シユウ×2	同时	鸟神腱、荒神骨、500fc
※曙光	8个	愚者の空母	30：00	4名	○コクーンメイデン×4、オウガテイル	同时	妖精棘、爆缩体、500fc
※ラット・トラップ	8个	铁塔の森	30：00	4名	○オウガテイル×5	同时	荒爪、荒神骨片、500fc

难点分析 グリーン・サラブレッド



二星任务中有两个需要玩家同时面对两个BOSS的混战任务——グリーン・サラブレッド和シーウォール。由于シーウォール不是关键任务，没自虐倾向的读者可以自行跳过，等以后再来挑战。

该任务中玩家要同时和两头シユウ作战。号称“刚翼武神”的シユウ行动非常迅速，以我们现在的装备要同时对付两头不免有些吃力。本关的难点在于如何让两头シユウ不提早合流。开场后两头シユウ分别在地图H区域和I区域，我们可以先把H区域的那头引致M区域战斗，这样它受伤后跑到I区域进行合流的路上我们有充足的时间拦截它，否则一旦让两头シユウ在一起将非常难应付。

噬神者



三星任务

三星任务中将陆续出现和原种相比各方面能力都强化不少的“坠天种”，加上任务要求讨伐的BOSS比二星任务难不少，建议读者们想要打得轻松的话，最好多刷素材把全身的武器防具都进行随级强化。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
※苍穹の月	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ヴァジュラ、コクーンメイデン×3	单体	兽神毛、荒神骨、800fc
雹	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○オウガテイル堕天×3、コクーンメイデン×2	同时	鬼冰牙、鬼冰牙、800fc
ソルティ・ドッグ	8个	铁塔の森	30：00	4名	○グボロ・グボロ×2、○オウガテイル堕天、ザイゴート	连续	龙种鳞、龙种鳞、800fc
※锖びた刃	8个	赎罪の街	30：00	4名	○シユウ、ザイゴート×3	单体	鸟神翼、鸟神翼节、800fc
※クラック・サニディン	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ザイゴート×2、○オウガテイル	同时	天使壳、荒炮体、800fc
※真昼の枭	8个	赎罪の街	30：00	4名	○コンゴウ、ザイゴート、コクーンメイデン×3	单体	猿神小铠、猿神骨、800fc
※溶けた铁	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○コクーンメイデン堕天（火）×5	同时	爆缩体、爆缩体、800fc
※レッド・アンタレス	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、コクーンメイデン堕天（火）×3	单体	骑士软铁、骑士铠、800fc
※黒の木马	8个	叹きの平原	30：00	4名	○クアドリガ、オウガテイル堕天×2	单体	战王钢、战王铠、800fc
雪鼠	8个	铁塔の森	30：00	4名	○オウガテイル×3、○オウガテイル堕天×2	同时	鬼冰牙、鬼冰牙、800fc
红莲の军马	8个	愚者の空母	30：00	4名	○クアドリガ	单体	战王钢、战王铠、800fc
※ピクニック・フィールド	8个	叹きの平原	30：00	4名	○コクーンメイデン堕天（火）×2、○ザイゴート堕天（火）	同时	堕天使壳、爆缩体、800fc
※兔狩り	8个	叹きの平原	30：00	4名	○オウガテイル堕天×2、ザイゴート	连续	鬼冰牙、鬼冰牙、800fc
※炎の盾	8个	愚者の空母	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、ザイゴート堕天（火）×3	单体	骑士软铁、骑士铠、800fc
※冬の夜明け	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ヴァジュラ、ザイゴート堕天（火）、コクーンメイデン堕天（火）×3	单体	兽神毛、荒神骨、800fc
※铁の吹雪	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○クアドリガ、オウガテイル堕天×2、コクーンメイデン	单体	战王钢、战王铠、800fc

难点分析 グリーン・サラブレッド



说实话三星任务由于大部分都是单挑，并没有什么特别难的任务，惟一一场连续战斗任务“ソルティ・ドッグ”的讨伐怪物鳄鱼的血量和单挑时一样，而且要连续讨伐两头，如果输出不够的话时间将会很紧迫。但由于该任务不是剧情所需，打不过的可以等以后装备提升后再来挑战。如果玩家感到有点吃力的话，应该适当提升下自己的装备了。只要装备达到轻剑・イフ改、大剑放电ブレード、巨剑虎剑的标准，再配上一个防御在200左右的盾攻略起来都没问题。

四星任务

从四星任务开始便是上位任务，不仅取得的素材和下位任务不同，怪物的攻防能力也有很大提升。并且玩家能在该难度的毕业考试中体会到本作高级任务的“精髓”——同场数只BOSS的大混战。混战中最重要的便是输出，需要玩家在极短的时间内消灭掉怪物，否则当怪物合流后等待玩家的只有被玩弄致死瞬间团灭的下场。单靠下位任务取得的装备很难应付，笔者建议先挑战单只荒神的任务，拿到相应的上位素材后把装备强化到上位级别。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
※暴风の洗礼	8个	铁塔の森	30：00	4名	○ザイゴート、○サリエル、ザイゴート×2	连续	爆缩体、荒炮体 1500fc
雷神	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ヴァジュラ、○コンゴウ、コクーンメイデン×2	同时	猿神大骨、荒神骨、1500fc
トロイカ	8个	叹きの平原	30：00	4名	○コンゴウ、○コンゴウ堕天、オウガテイル堕天×1、ザイゴート×2	同时	猿神大骨、猿神大尾、1500fc
テキーラ・サンライズ	8个	愚者の空母	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、ザイゴート堕天（火）×3、コクーンメイデン×1	单体	荒切牙、骑士针、1500fc
スリングショット	8个	铁塔の森	30：00	4名	○クアドリガ、○グボロ・グボロ	同时	龙种大鳞、战王大铠、1500fc
ヘルズ・キッチン	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○グボロ・グボロ堕天（火）、コクーンメイデン堕天（火）×4	单体	堕龙鳞、龙种大炮、1500fc
※ヴィーナス・トラップ	8个	愚者の空母	30：00	4名	○ヴァジュラ、ザイゴート×2	单体	荒神骨、兽神雷毛、1500fc
※雪原の阳光	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○グボロ・グボロ、○シユウ、オウガテイル×1、オウガテイル堕天×1	连续	龙种大鳞、鸟神大爪、1500fc
※霞	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○コンゴウ堕天、コクーンメイデン×1、オウガテイル堕天×2	单体	堕猿骨、堕猿铠、1500fc
※剑戟の刻印	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、ザイゴート×2、オウガテイル堕天×1	单体	荒切牙、骑士针、1500fc
※ヘマタイト・ローズ	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、○ヴァジュラ	同时	荒神骨、荒切牙、1500fc

难点分析

ヘマタイト・ローズ



四星任务的毕业考试，也是横在大多数玩家面前的一道坎。本任务中玩家要同时面对雷狮子+蝎子。任务的难点同样是如何把两头怪物分开。

任务开始时，狮子会在C～M区域来回移动，而蝎子则在H～F区域徘徊。

方法1：任务开始后迅速从E区域前往F区等待蝎子过来，并马上把它引诱至地图最右边的K区，成功引入后便完成了分离任务，此时要抓紧时间消灭蝎子，否则经过大约10分钟后狮子会移动到J区域附近，此时很容易就被狮子发觉。

方法2：这个方法在无论如何都无法在狮子前往J区域前消灭蝎子的情况下使用。开场后直接前往C区域并把狮子引入地图最左边的N区域战斗。因为N区太过偏僻，玩家大可不用担心在战斗中被蝎子发现。但由于该区域地形太过狭窄，和移动速度快、攻击范围广的狮子战斗比较不利。击败狮子后即可前往D区域消灭蝎子。

五星任务

本难度起游戏的难度会明显上升。不少任务中玩家都要同时面对数个BOSS。如何利用地形优势把敌人分开单个击破成为制胜的关键。

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
※修罗の宴	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ヴァジュラ、○シユウ	同时	荒神骨、鸟神大爪、1700fc
海软风	8个	愚者の空母	30：00	4名	○コンゴウ堕天、○クアドリガ、コクーンメイデン堕天（雷）×1	连续	堕猿骨、堕猿铠、1700fc
夏の虹	8个	叹きの平原	30：00	4名	○シユウ×3、コクーンメイデン堕天（火）×1、コクーンメイデン堕天（雷）×1	同时	鸟神大爪、荒神骨、1700fc
沼　の鹭	8个	铁塔の森	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、○グボロ・グボロ×2	同时	龙种大鳞、龙种大鳞、1700fc
弓と枪	8个	赎罪の街	30：00	4名	○クアドリガ、○シユウ堕天、ザイゴート堕天（冰）×2	同时	荒神骨、鸟神大爪、1700fc
※ブラック・アリゲーター	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○ヴァジュラ、○グボロ・グボロ堕天（火）、ヴァジュラテイル（火）	同时	荒神骨、堕龙鳞、1700fc
※ピルグリム	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○コンゴウ×4	同时	猿神大骨、猿神大骨、1700fc
※春雷	8个	愚者の空母	30：00	4名	○シユウ堕天、ザイゴート堕天（雷）×3、オウガテイル×1	单体	鸟神大爪、荒神骨、1700fc
※ショッピング・モール	8个	赎罪の街	30：00	4名	○コンゴウ堕天×2	同时	堕猿骨、堕猿骨、1700fc
※スイート・ホーム	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○サリエル	单体	女神羽、女神钢、1700fc
※狩衣	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ボルグ・カムラン、○コンゴウ×2	同时	荒切牙、猿神大骨、1700fc
※原初の螺旋	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ウロヴォロス	单体	混沌铠、混沌苔、1700fc
ドロセラ	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○シユウ堕天、○グボロ・グボロ堕天（火）、ザイゴート	连续	堕龙鳞、龙种大炮、1700fc
ズブロッカ	8个	铁塔の森	30：00	4名	○クアドリガ堕天	单体	堕王铠、堕王炮、2550fc
不动の火焰	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ボルグ・カムラン堕天（火）、ヴァジュラテイル（火）	单体	炎骑铠、骑士钢1700fc
サラセニア	8个	铁塔の森	30：00	4名	○サリエル堕天、コクーンメイデン堕天（雷）×2、ザイゴート、ザイゴート堕天（雷）	单体	魔女羽衣、女神羽、1700fc
ナッツクラッカー	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ボルグ・カムラン堕天（雷）、コクーンメイデン堕天（火）×2、コクーンメイデン堕天（雷）	单体	雷骑铠、骑士铠、2550fc

难点分析　ブラック・アリゲーター

配置是狮子+火鳄鱼，很多玩家由于不会把敌人分开导致卡在本关。火鳄鱼在地图中间的J区域，而狮子在地图右下角的F区域，并会在任务开始后朝J区域方向移动。笔者建议这里先捏死“软柿子”火鳄鱼，具体方法为：任务开始后就用最快速度前往J区域，把火鳄鱼引入地图最上方的N区域，并在此区域消灭掉火鳄鱼即可。战斗中注意不要让它逃离到M区域外，否则就会被狮子发现。

ヒルグリム

五星任务中难度最高也是最HIGH的一关，同场四只猴子……

由于开场就是在混战的状态，本任务建议使用容易逃跑的轻剑作战，并针对敌人的弱点使用雷属性武器。

方法1：开场后可以先使用狙击系子弹在远处把一头猴子引入地图最上方的P区域，并在此处迅速消灭掉，武器够好的话一头可以在四分钟内击破。只要消灭掉两头，剩下的两头就好办了。如果在P区战斗的时候不幸被多个敌人发现，建议使用SG类道具先定住敌人，在道具的效果时间里尽量减少敌人数量。

方法2：由于猴子的听觉非常灵敏，方法1无法成功的读者们可以尝试把猴子引入任务开始的ABC三个区域中逐个击破，由于该区域地形比较狭窄，和我们交战的猴子会起到“肉盾”作用——能帮我们挡住其他猴子的远程攻击。开始先利用SG类道具，集中火力消灭一头，接下来只要尽量保证不要和剩下的三头猴子同时交战，被秒杀的可能性不大。



六星任务

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
※コールド・ダムゼル	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ヴァジュラ、○ブリティヴィ・マータ	连续	荒神骨、荒神骨、2000fc
龙神の吐息	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ウロヴォロス	单体	混沌爪、混沌苔、2000fc
※穴熊	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○ヴァジュラ、○シユウ、○シユウ堕天	同时	荒神骨、荒神骨、2000fc
※ブレイク・ショット	8个	愚者の空母	30：00	4名	○クアドリガ堕天、ヴァジュラテイル（火）、コクーンメイデン堕天（雷）	单体	堕王铠、堕王炮、2000fc
※雪崩	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○グボロ・グボロ、○コンゴウ堕天×2、コクーンメイデン堕天（冰）、ザイゴート堕天（冰）	连续	龙种大鳞、堕猿骨、2000fc
※野兽の黄昏	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ディアウス・ピター、○ブリティヴィ・マータ	同场	荒神骨、女王翼、2000fc
ネペンテス	8个	赎罪の街	30：00	4名	○ブリティヴィ・マータ、コクーンメイデン堕天（冰）、ヴァジュラテイル（雷）、ザイゴート堕天（冰）	单体	荒神骨、女王翼、2000fc
コレクター	8个	叹きの平原	30：0	4名	○ボルグ・カムラン堕天（火）、○サリエル堕天		骑士钢、女神羽、2000fc
セファロタス	8个	铁塔の森	30：00	4名	○ボルグ・カムラン堕天（火）、○シユウ、○シユウ堕天	同时	骑士钢、荒神骨、2000fc
サーマル・ジャケット	8个	铁塔の森	30：00	4名	○グボロ・グボロ堕天（冰）、コクーンメイデン堕天（火）×2、コクーンメイデン堕天（冰）×2	单体	龙种大鳞、禁龙炮、3000fc
※业火の盾	8个	愚者の空母	30：00	4名	○ハガンコンゴウ	单体	猿神大骨、禁猿皮、2000fc
※黑耀石の生资	8个	愚者の空母	30：00	4名	○テスカトリポカ、ヴァジュラテイル（雷）	单体	荒神大铠、战王大铠、2000fc

任务名	SG	战斗地点	限制时间	任务可组队人数	出现的敌人	是否同场出现	任务报酬
※地底の狼烟	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○テスカトリポカ、○コンゴウ、コクーンメイデン	同时	荒神大铠、猿神大骨、2000fc
※魂の家	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○シユウ、○ボルグ・カムラン、オウガテイル、コクーンメイデン堕天（冰）×2	连续	骑士钢、荒神骨、2000fc
※シャークフィン	8个	炼狱の地下街	30：00	4名	○ヴァジュラ、○グボロ・グボロ堕天（火）	同时	堕龙鳞、荒神骨、2000fc
※帝王の骨	8个	镇魂の废寺	30：00	4名	○ディアウス・ピター、○ハガンコンゴウ	同时	猿神大骨、禁猿皮、2000fc
※デスストーカー	8个	叹きの平原	30：00	4名	○ボルグ・カムラン堕天（雷）、○ボルグ・カムラン堕天（火）	连续	雷骑铠、骑士钢、2000fc
※デッド・ブルーフ	8个	铁塔の森	30：00	4名	○クアドリガ、○サリエル	同时	女神羽、战王大铠、2000fc
※希望	8个	エイジス	30：00	4名	○アルダノーヴァ	单体	月天钢、月天铠、2000fc

难点分析 野兽の黄昏

推荐武器：毒、火属性武器

铳：203式キャノン改

噬神者和狮子王直接宿命的对决。敌人配置为黑狮子+蓝狮子，一旦被两头敌人敌人会合成功，招式追踪性的黑狮子与拥有超大攻击范围的蓝狮子互相配合将使战斗难度提升不少。

本关的难点在于能让两头敌人分开的时间很少（最长只能分开3分钟）。任务开始后先往左边前往D区域，把在此处移动的蓝狮子引入地图最右边的K区域战斗，途中要注意别被黑狮子发现，否则就会功亏一篑。在K区域战斗的时候应优先击破蓝狮子的前足结合，因为它这部位的防御力最低，可以在它要逃跑的时候集中攻击前足部位使它进入硬直，能有效防止它逃离战斗区域和黑狮子汇合。

难点分析 帝王の骨

推荐武器：神属性（真ヤヤエガキ改、宝剑 王昭君 改）

铳：シールド改　推荐技能：防御范围扩大

许多玩家难以攻略的一关，敌人配置为黑狮子+雷猴子，由于雷猴子的听觉非常敏锐，要想使两头敌人分开需要一番功夫。

任务开始时猴子在N—M区域移动，黑狮子则在E区域活动，因为雷猴子的防御力、血量都优于黑狮子，应该优先消灭掉黑狮子。任务开始后用最快速度前往地图最上面的P区域，并在路上使用陷阱、闪光弹等SG类道具拖延黑狮子的动作。在敌人会合之前尽可能的消减黑狮子的血量，在合流前能消灭掉最好，如果无法消灭，经过玩家SG道具的轮番轰炸后黑狮子的血量也所剩无几，此时可以让NPC将猴子拖住，自己迅速消灭黑狮子。



玩后感

通关游戏后给我的第一感觉就是——难。游戏后期的一些大型混战中如果找不到分离怪物的方法，被几头BOSS玩弄的感觉可不好受，相信不少玩家都会郁闷得想摔机。但不得不说，本作是款非常成功的作品，良好的手感和快感十足的战斗保证了游戏的质量，丰富的任务也保证了耐玩性。只不过地图太少、场景布局太过简陋、怪物数量和武器数量过少是不小的遗憾，在游戏中容易让玩家产生重复感。

SILENT HILL SHATTERED MEMORIES

攻略透解 GUIDE THROUGH



在本作尚未推出之时，制作方宣称本作会是初代《寂静岭》的重制。谁知玩家们拿到游戏才发现，本作和初代除了人名和地名相同以外可以说毫无联系，完全是独立的故事。游戏在系统上进行了很大的革新，游戏中没有任何战斗，解谜的成分也有一定削弱，而游戏中的信息量则增加了不少，无论是墙上的各种招贴画与告示还是玩家收到的短信，都给了玩家更多可“看”的内容。玩家们对于这些改变褒贬不一，本作究竟素质如何呢，下面就让我们踏入这座被冰雪覆盖的小镇，由你来得出自己的答案。

心理学警告

●在你玩游戏时，游戏也在对你进行心理分析。

●它会了解你真实的自我，并以此改变内容。它会用它的知识对抗你，创造出针对你的噩梦。

●在你玩游戏时，游戏也在玩你。

文 盲先知　美编 Juxi

光环视频收录　推荐度 A

PLAYSTATION PORTABLE

寂静岭　破碎的记忆 Silent Hill：Shattered Memories	Konami	A·AVG	2010年1月19日	美版
	1人	29.99美元	无对应周边	

寂静岭　破碎的记忆

游戏系统



操作

按键	作用
滑杆前、后推	控制角色前进、后退
滑杆左、右推	控制角色左转、右转
←	打开地图
↓	点燃照明弹／放下照明弹
→	打开相机
↑	打开拨号界面
○	拿出手机／取消动作
□	按住不放再推动摇杆为跑步
×	动作／确定
△	开启或关闭手电筒
L	向后看
R	观察
SELECT	无作用
START	暂停游戏

Tips **快速开门** 开门时虽然系统提示按×键开门、翻墙，但是玩家直接跑向这些地方也能作出相应的动作，无需按键。

手机应用

在剧情进行到一定程度后，哈里会开始使用他的手机。按○键打开手机界面后，玩家需要按方向键来选择手机功能，这时用滑杆仍然可以行走。这里为大家列出手机界面上9个图标各自代表的功能。



电话簿：随着剧情推进，这里储存了一些电话号码。

拨号：玩家能够自行输入数字拨号。

相册：浏览拍摄并储存下来的照片。

地图：查看地图。

短信：查看游戏中收到的文字、图片和语音信息。

拍摄功能：选择后进入摄像模式，按×键拍照，再按×储存，一共能存10张。

手机设定：设定手机的铃声。

存盘：储存游戏。本作中没有地点限制，只要能掏出手机来就可以存盘。

游戏记录：查看游戏时间、收到信息数等各种数据。

流程攻略

本作的流程相当简单，游戏由几个部分构成，每个部分都可以看作由心理医生的小测试开始，然后玩家控制哈里在镇子里到达相应的地点触发剧情，然后进入噩梦中被敌人追逐，逃到指定的地点后即可进入下一部分。游戏中有一个独特的心理分析系统，会根据玩家的行动来动态改变游戏的内容，包括游戏场景、人物的相貌与性格、敌人的外观、小部分剧情动画以及结局等，这个过程在游戏中是贯穿始终的。例如玩家在做心理测试时对于性相关的问题做了肯定的答复，并在游戏中经常观察各种女性相关物品的话，登场的女性角色就会身着比较性感的装束，噩梦中的怪物也会拥有一些女性的特征，最后则有可能进入外遇结局Sleaze and Sirens。由于整个流程都很简单，大部分时间是在赶路，所以这里就列出通关必须流程的攻略，不涉及流程中的剧情。后文有笔者对剧情进行的一些简单讨论，如果玩家不想被剧透可以自行跳过。建议玩家在游戏时打开字幕的显示，不仅有助于理解剧情，对一些解谜环节也有帮助。







◀▲不同选择下的西比尔装束和性格都不同。

心理测试1 小测验

卡夫曼医生在一番开场白之后递来一份答卷，玩家在这里可以选择是或否的回答，在做完问卷之后还会再问玩家一个问题，按□键为点头称是，按○键为摇头否定。

1.我很容易交到朋友
2.喝上一杯能让我放松
3.我总是会照顾别人的感觉
4.我倾向于抽象的观点
5.我喜欢在性生活中进行角色扮演
6.按照预订计划来做事是最好的
7.我从来没有欺骗过伙伴

Tips **大地图** 按←键打开GPS，再按×打开大地图时，游戏是暂停的，即使在被敌人追逐时玩家也可以打开大地图仔细研究路线。

在过场之后，游戏正式开始，哈里身处一个垃圾场里，从附近的墙翻过去后，进入一个废弃的车库，出去的门上有门闩，玩家在门前按×键后，通过滑杆移动游标到门闩处按住×并移动滑杆将其拔出，再拉住红色按钮将门打开即来到小镇的街道上。游戏中大部分谜题也需要玩家像这样手动操作。往左走可以看到电器店和服装店都亮着灯，玩家可以选择其一进入。游戏后面也有少许这样的分支路线，分支会轻微地影响玩家遇到的谜题、过场动画和剧情，但不会错过纪念物和飞碟等收集要素，玩家可以随意选择。

在电器店中，玩家遇到锁着的门要在旁边小屋的监视器处打开，方法为调节旋钮到3的位置，再按显示器下方的按钮。服装店的门同样是锁着的，在门的对面有三个穿有女装的衣架，玩家随意拉开一件衣服胸前的拉链即可找



到钥匙。从这两个地方出来都会来到游乐场，这里的一辆木车后面有三个易拉罐，按×键拿起来后按L或R键可以把罐子倒过来，其中一个罐子里藏有钥匙。出了游乐场之后，根据玩家之前的表现，街对面的酒吧或是餐馆会亮灯，进入后发生剧情，之后哈里就可以使用手机了。原路返回，在游乐园里玩家会遇到第一个可拍照的黑影，拍照后会收到短信。而在从刚才穿过的商店中，哈里的手机会发出杂音，而屏幕也会闪烁，这一表现说明附近有“回响”（Echoes），玩家离附有回响的物体越接近，杂音和闪烁也会越严重，在玩家贴近该物体时会看到场景的变化，并会收到短信。由黑影和回响而来的短信对游戏流程基本没有影响，起着渲染气氛和补充剧情的作用。从店中出来后，哈里会接到雪柔的电话，接电话后整个小镇被冰封了起来，哈里陷入了噩梦般的世界。

进入噩梦后，玩家要做的就是前往地图上标记的地点。这时玩家会发现一辆车的警报声响个不停，车灯也在闪烁，车附近有一个门，进门后看到怪物的出现。哈里无法伤害到怪物，但是可以推倒场景中的柜子等物体暂时阻止怪物的追赶，也可以暂时躲在某些地方短时间躲避一下。如果被怪物抱住，则需要按屏幕上出现的QTE指示按键挣脱。在被怪物抱过之后，哈里的体力会降低，体力较低时走路会一瘸一拐的，体力在经过一段时间后会自动回复。在逃跑的途中，玩家会在游泳池中间捡到一个照明弹，按↓键可以将其点燃，这时怪物会主动远离哈里。再按↓键可以把它丢在地上，怪物不会接近照明弹所在的位置。由于其燃烧的时间比较短，玩家可以自行选择点燃它的时机。在噩梦中，所有的门、可以爬的墙以及其他能通过的地点都会显示为蓝色，非常醒目。在到达指定的地点后噩梦结束。





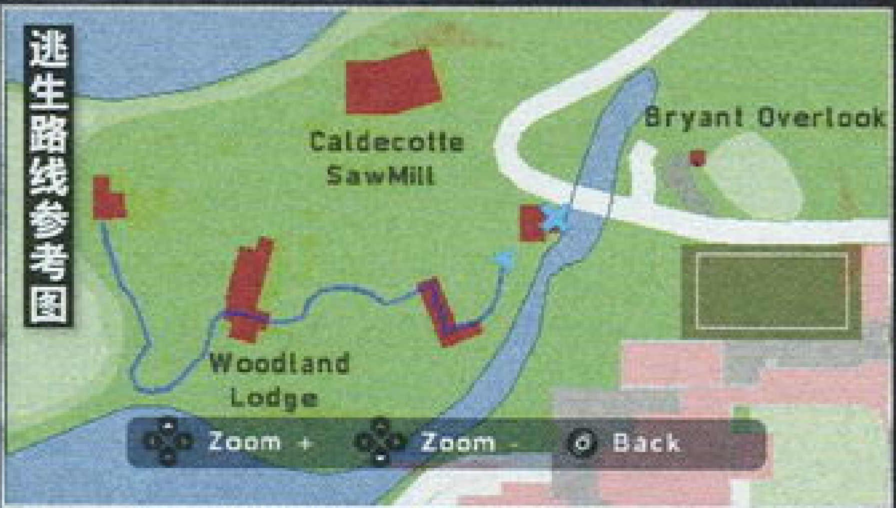
心理测试2 家庭

第二个问答环节的关键词是家庭，卡夫曼医生会询问三个问题：你觉得你是一个孤僻的人吗？你觉得别人是不是需要一段时间才能了解你？你会选择和朋友在一起打发时间，而不是家人吗？在回答问题过后，卡夫曼医生会拿出一副黑白画让玩家填色，玩家在这里填上的颜色就会是接下来过场中房屋以及人物的颜色。如果玩家什么颜色都没有填，过场中的主色调将会是黑色。

Tips 手电筒 由于游戏中的手电筒亮度很高，有时反而会照得看不清东西。在某些场景中如果找不到东西可以关闭手电，这样某些白色的箭头会很明显。

过场动画过后，玩家被西比尔（Cybil）留在车上，玩家要拔开车窗上的按钮，再打开车门出去。沿着路来到一个小屋中，小屋后门的钥匙在屋里的壁橱中。出门后沿着路走，可以通过水泵或来到猎人小屋（Orion Lodge）．在屋里转一圈出来会接到西比尔的电话，之后沿着地图上的河往北走，在过河之后会发现一辆车，旁边有一座小屋（地图上标记为X），小屋左侧可以找到一个粉色的钱包，里面夹着小屋的钥匙。进入小屋后可以看到另一头有个黑影，玩家接近黑影时会进入噩梦。

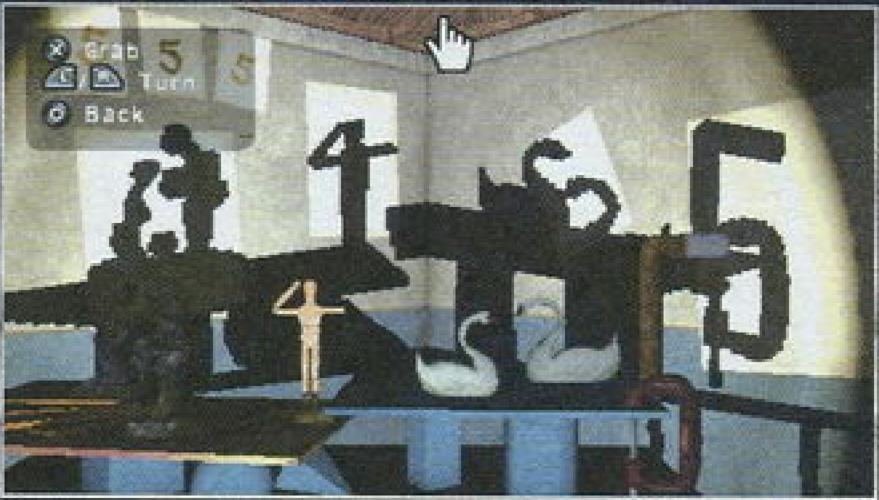
进入噩梦后原路返回，出了猎人小屋之后向地图上的锯木厂（Caldecotte SawMill），再向锯木厂西边的小屋进发。这里会发现出去的门被冰封住了，这里需要玩家在屋里寻找回响以获得短信，播放短信可以听到一段音调“quack、hoot、squawk、squawk、cluck”。使用旁边的玩具钢琴，在按键的时候会发出相应的声音，玩家按照“鸭子、猫头鹰、鹦鹉、鹦鹉、小鸡”（绿紫黄黄蓝）的顺序弹奏即可开门。出门之后又是一段追逐，最后到达指定地点后噩梦结束，继续沿路走到学校附近，接到西比尔的电话后再次来到心理测试部分。



心理测试3 学校

卡夫曼医生询问玩家一些关于学校的关键词，让玩家作出是或否的回答，这些词依次是运动（Jock）、放荡（Slut）、醉酒（Drunk）、童贞（Virgin）、暴力（Bully）、懒惰（Slacker）。在这之后，他又让玩家安排一天中的四门最喜欢的课程，这里的课程包括宗教（Religion）、创造性写作（Creative Writing）、地理（Geography）、文学（Literature）、戏剧（Theater）、橄榄球（Football）、篮球（Basketball）、性教育（Sex Ed）、数学（Math）、科学（Science）。

进入学校后遇到一扇锁着的门，玩家要打开旁边的窗户获得钥匙。进楼后绕了几圈又来到街道上。进入汉堡店（Wonderland）后从后面的侧门离开来到学校，这里的一扇窗子可以进入，不过玩家要先拔掉上面的钉子。之后进入庭院，玩家可以选择从化学教室或生物教室进入D楼，对流程没有影响，从这里上楼后遇到一个分支：天文教室或是美术教室。在天文教室里玩家能够发现一段回响，根据回响，玩家要在桌子处打开灯光，再转动屋子中间的星相仪在天花板上投射出小熊座（Ursa Minor，在屋里的墙上有示意图，尾巴处的北极星比其他星星都要亮），最后在桌子处开启星座显示，然后会发现一个电话号码555-2327，拨打该号码即可打开门锁。而在美术教室里，玩家进门后可以看到一副素描，按照素描的布置摆好前面桌子上的人像、天鹅和钳子，通过墙上贴着的三个5和这些物品投影出的数字，拨打电话555-8465开门。从教室出来后进入一个走廊，调查其中的柜子可以获得这里门的密码1031，之后进入体育馆发生剧情，米歇尔（Michelle）带领哈里来到校长办公室。要破解校长电脑的密码，就要回答三个安全问题，这三个问题是从数个问题中随机抽取的，而问题的答案在屋子中就能找到线索。这里列出了所有问题和答案。在正确回答后，密码将被重设为“SUNDAY45”，输入密码后发生剧情进入噩梦。



问题	答案
Wasted 3 years in order to major in?	GEOLOGY
My only true (four-legged) friend?	NICKY
My star sign?	SCORPIO
The greatest baseball team, without question?	SHINERS
I said goodbye to bachelorhood, freedom and happiness, where?	HAWAII
The king of sports, a man's game of squash?	RACQUETBALL
My bitch of an ex-wife's name?	VALERIE
What is the name of my wayward, waste of space son?	OTTO
What is Shakespeare's best play?	TWELFTH NIGHT

Tips 视角调整 在用手机拍摄时，推动滑杆发现人物会走动，无法移动镜头。这时按住R键即可调整镜头的朝向。

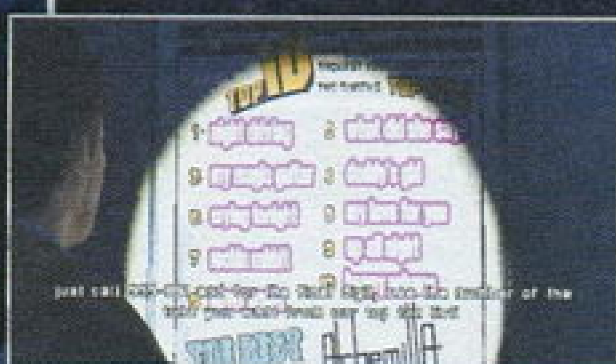
进入噩梦后，来到地图上的指定地点，发现有三座冰雕挡住了门。玩家需要回头在刚才的场景中寻找三处有黑影的地方并拍照，三个黑影的位置在地图上有标记，而且在场景中会显示为红色，相当显眼。在拍摄完后回到这里开门离开噩梦，接着紧跟米歇尔到她工作的夜总会，之后来到二楼，在房间内的窗帘、珠宝盒、洗衣篮、钱包和橱柜里找到钥匙，下楼后发生剧情，米歇尔变成了达莉娅，之后二人来到一座大桥前，由于无法通行，哈里来到旁边的控制室中，这里有一个555-3411的电话号码，拨打后四处走走，会接到达莉娅的电话，之后收到大桥管理者的语音短信，告诉玩家如何操作这里的控制器：先按一下左边的按钮，将会有一盏灯亮起，红灯亮拉动左边的拉杆，蓝灯拉动中间的拉杆，黄灯拉动右边的拉杆，如果是绿灯就什么都不动，过一会下一盏灯会自动亮。放下桥后下楼发生剧情，再度回到心理测试环节。

逃生路线参考图



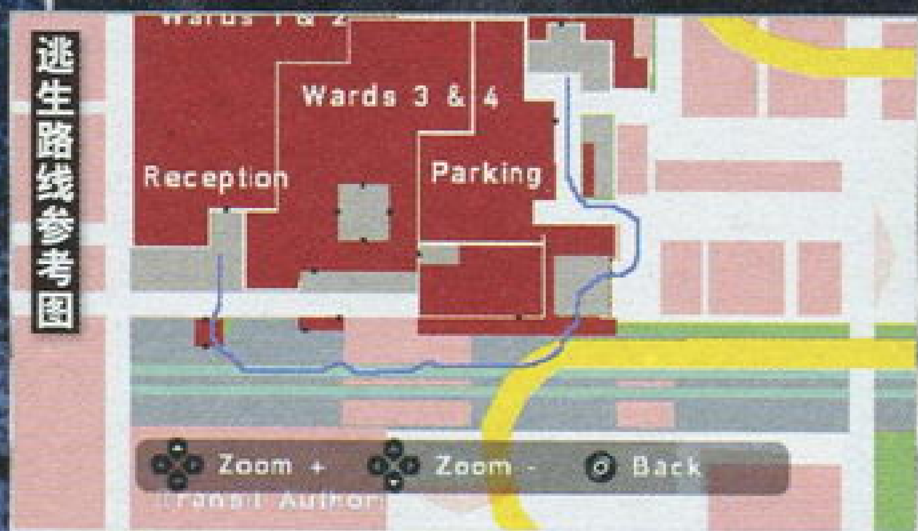
心理测试4 死亡

死亡是人人都要面对的问题，这次卡夫曼医生让玩家将7张照片分成两组，左边的是玩家认为死掉的人，右边是玩家认为在睡觉的人。在摆放完之后，医生会说，所有的人都是玩家摆放较少那一边的状态。例如玩家把大多数照片摆在睡觉的那边，少部分放在死亡一侧，医生就会说其实这些人全都死掉了，反之亦然。



哈里被西比尔救起，但是又遇到噩梦来袭，这里玩家要按×键推动轮椅，从轮椅摔倒后要继续步行至地图上标出的地点。在来到该地点后遇到一个谜题，根据收到短信的提示和墙上的海报，将收音机频率调至101.6，并拨打555-8814点播《Daddy's Girl》这首歌，之后门上的冰会融化，走出门之后遇到丽莎（Lisa）。跟随丽莎来到她的公寓，之后进入浴室，帮丽莎拿来放在柜橱里的药片。随后来到下一个心理测试部分。

逃生路线参考图

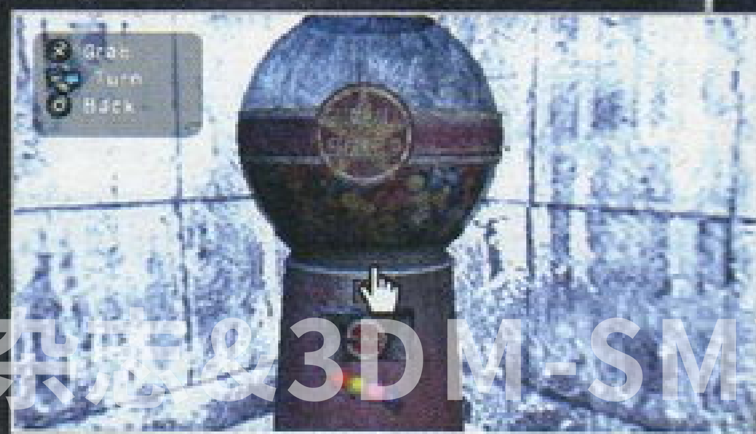


心理测试5 罪恶感

这次的主题是罪恶感，医生讲了这样一个故事：一位王子喜欢上了一位公主，于是向公主的父亲——国王提出对公主的求婚。虽然公主不爱王子并反对这桩婚事，但是出于政治原因，国王答应了婚事。在将要成婚的晚上，公主逃掉了，但是她误入了一片危险的荒野并被一只公牛顶死。公主的死是谁的罪呢？卡夫曼医生让玩家给公牛、国王、王子和公主排列顺序，左边的人罪责最深，右边的人最无辜。

从丽莎的公寓中出来，哈里要进入商场有两条路可走，一是直走，在翻过栅栏后爬上集装箱并进入，另一条是左转并从商场停车场旁的小门进去。第一条路线中可以捡到纪念品。来到商场大门前时，丽莎打来电话，玩家又要返回公寓，这时仍可以选择两条路中的一条来走。回到公寓发生剧情，再度进入噩梦。

这里的路比较复杂，在向目的地跑的过程中可以看到一个大厅中立着托卢卡商场的吉祥物——一只大鸟，这里玩家可以为它拍照并保存下来。在到达目的地后遇到谜题，根据收到短信的提示，这里要晃动糖果机的上部更换糖果的颜色，然后摇下四颗特定颜色的糖果，其颜色就是前面提到的大鸟喙的颜色——红、黄、粉、紫（不分顺序）。谜题解开后走出房间离开噩梦。



寂静岭 破碎的记忆



在商场中继续前进，玩具店的门需要钥匙才能打开，玩一下门左侧的玩具火车即可获得钥匙。出门后接到米歇尔的电话，之后要面对一个分支：理发店（New Looks Hair Salon）和礼品店（Celebration Time Gift Shop）。在理发店里，玩家要拧开镜子前的水龙头，并把温度调到最高，这样镜子上会显示开门的密码1789。而在礼品店里玩家收到的短信中有两段音乐，分别是弦乐和爵士乐，对应了一张婚礼20周年纪念卡片和一张有着爵士风格的50岁生日卡片，门的密码就是2050。一路走下去，可以走出商场，然后进入当铺（Green Lion Pawn Shop），这里后门的钥匙要先拧动左边的杠杆放下钥匙，再转动转盘取出。在剧情过后进入噩梦。

开始的部分没有怪物，玩家一直前行直到跳下台子落到一个大厅里，这里要跟着手机的杂音走，找到杂音的来源后进入一个有电视的房间，这里每面墙上都有门，玩家可以随意选择一道门，进入之后发现这里是一个无限循环的迷宫，同时有很多怪物出现，场景看起来也差不多，玩家要做的是选择附近有灯的门来进入。在穿过几道门之后会来到一个黑暗的长廊中，继续前进又到了一个需要跳下去的地方，跳下后沿路走到床前，然后再度进入一个无限循环的迷宫，这里辨别门的方法是看门周围是否结冰，有冰的话就是正确的门。再次来到黑暗长廊后宣告这段噩梦结束。



心理测试6 婚姻

卡夫曼医生让玩家进行关于婚姻的心理测试，他先问了几个问题：你觉得婚姻真的可以持续下去吗？夫妇应该为了孩子而在一起吗？你觉得早婚是坏事吗？你认为结婚之后性生活就变得无趣了吗？回答过问题之后，医生又摆出一个题目，让玩家把6名男女分成3对夫妻。

看完过场下车往右走，进入附近的下水道，出来之后穿过几栋房子发生剧情，再度回到心理测试环节。

心理测试7 性

医生开始了最后一次心理测试——关于性。他给出一组图片，让玩家将其分为性象征的和非性象征的。

看完过场来到公园（Lakeside Amusement Park）。从售票口的窗子翻进去后，在墙上挂着的外套里找到钥匙。沿路来到爱情通道（tunnel of love）里，这里要跟着一个黑影的步伐，先下梯子接近中间的天鹅获得短信，再回到刚才的梯子上面，最后来到最前面的天鹅处，这样门就会打开。翻墙走出公园后右转来到码头，上船后发生剧情并进入最后的噩梦。

这里同样是个没有方向感的地方，但是远处有灯塔的灯光，玩家一直向灯的方向走即可。途中会遇到大量怪物，这里是逃不掉的，玩家任由它们扑倒即可发生剧情，之后交替按□键和×键游向灯塔。在进入灯塔之后，玩家就迎来了最后的结局。

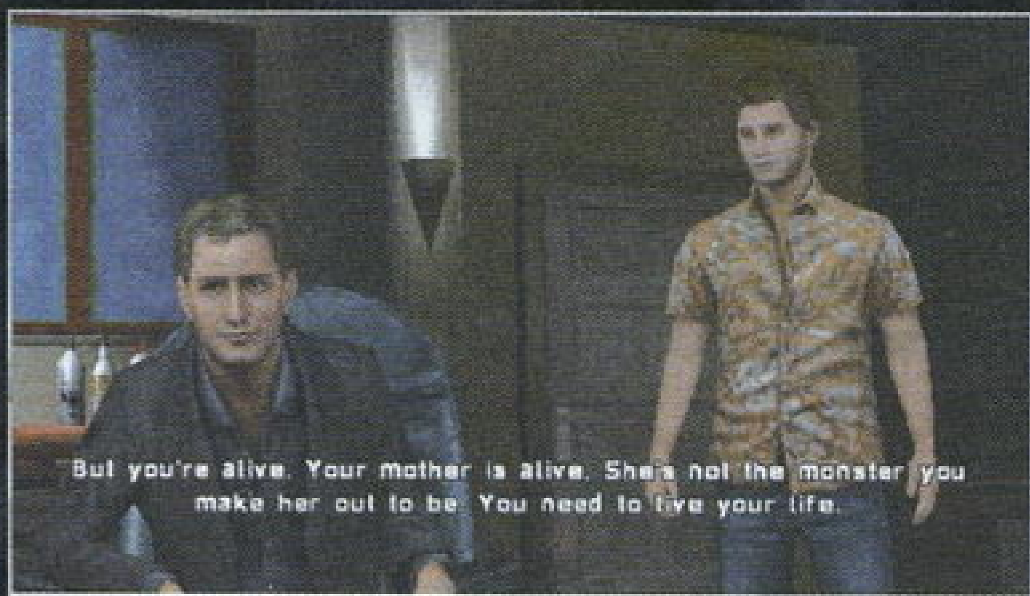


 Tips 快速转身 按下□键的同时滑杆拉后可以快速转身，在被追逐时相当好用。

剧情解析

玩到最后大家都知道，坐在卡夫曼医生面前接受心理治疗的是已经25岁的雪柔，她有着严重的心理问题。哈里在18年前（也就是雪柔7岁时）死于车祸，雪柔对父亲的爱变成了她心理上的问题，影响了她对学校生活、家庭、婚姻、性等的看法，于是她有着自杀、乱伦、吸毒、暴力等问题行为。和游戏中勇往直前、坐怀不乱的形象不同，哈里在生活中并非完人，酗酒、外遇、无所作为等都是他的缺点（根据玩家在游戏中的表现），但他和雪柔间的父女之情却是非常深厚的。

雪柔对父亲的死有着深深的罪恶感，但是她又不愿承认父亲已经死了，所以用以自己记忆中那完美的父亲创造出了一个幻觉，自己与这完美父亲生活在幻想的世界中。玩家在游戏中控制的哈里就是雪柔头脑中的完美父亲，故事从再现18年前的车祸开始，整个游戏可以看作是卡夫曼医生对雪柔的治疗过程。雪柔她否定了18年前车祸中父亲的死亡，而她对父亲的爱转化成了哈里急切地寻找女儿的心情，哈里一步步接近真相的过程，是由雪柔想要与完美父亲相会的想法，与配合治疗行为（无论是否是在敷衍治疗）的结合。由于雪柔不愿承认哈里已死，也不想面对真相，于是游戏中每次哈里将要接近真相时（例如西比尔要告诉哈里他在18年前就已经死去时），她潜意识中的这些想法就会冰封整个世界，也会化作怪物阻止哈里接近真相。玩家可以注意到，这些怪物并不会伤害哈里，而只是试图阻止他，即使将他扑倒也会“温柔”地抱住他，这正是雪柔的心态。最后，雪柔终于见到了她幻想出的父亲，而根据结局，雪柔或是告别了自己的幻想，将父亲封存在记忆里；或者和父亲紧紧相拥，继续沉溺在美好的梦境中……



以上均为笔者的个人理解，有一定的局限性，仅供各位对剧情感兴趣的玩家参考。



结局

游戏的结局共分为两个部分：过场部分与录影带部分。过场部分是指哈里走进诊所房间，雪柔终于见到自己幻想出的父亲的场景，而录影带部分则是在这之后播放的录影带内容。根据玩家在游戏中的表现，过场部分有三种不同的表现，而录影带部分则有四种不同的内容，它们互不影响。在这些之外，还有一个系列一直都有的UFO恶搞结局。笔者认为，过场部分才是游戏真正的结局，而录影带部分则是对玩家在游戏中表现的写照。



寂静岭 破碎的记忆

Tips 初代相关 除了人名和重要的地名外，一些小店铺、地点的名字在初代中也曾经出现过，玩家有兴趣的话可以找来对比一下。

过场1 雪柔决定不再依赖父亲，不再活在幻想中。哈里的幻象化作了冰雕，永远封存在雪柔心底，而雪柔则选择接受现实，与母亲一起离开了诊所。

过场2 雪柔面对着父亲，仍然无法抛弃心中的罪恶感。但面前的哈里毕竟只是个幻象，他变成冰块摔碎在地板上，雪柔不得不接受父亲早已不在的现实。

过场3 雪柔笑着搂住她英雄般完美的父亲："车祸死掉的那个人绝对不是我父亲，不是我记忆中的那个人。"她对着面前的人说："记忆是我所有的一切，你就是我的一切。"然后就和哈里紧紧拥在一起，继续沉溺在自己的完美世界中……

录影带1 (Wicked and Weak) 懦弱的哈里在家中被达莉娅殴打，却完全没有还手，他始终一言不发。

录影带2 (Sleaze and Sirens) 哈里坐在米歇尔和丽莎中间，左拥右抱。三个人得意地对着镜头介绍自己，而后大笑着倒在床上。

录影带3 (Drunk Dad) 哈里大醉而归，手拿着酒瓶摔倒在门前。他面对着正在摄像的雪柔仍大吼大叫着，让她去拿酒来。

录影带4 (Love Lost) 哈里收拾着行李，准备驾车离开这个家。虽然他与达莉娅没有争吵，但是感情已经无法挽回。哈里对着手持摄影机的雪柔说："虽然爸爸和妈妈已经不再相爱了，但我们都爱着你"。



UFO结局

医生：这就是了，我们说了这么多，讨论了这么多，你真的认为你老爸是被外星人绑架了？我宁可相信你在说邪教和魔鬼。

雪柔：这整个镇子就是个巨大的太空船！

（这时门打开了，二代的主角詹姆斯出现在门口。）

医生：詹姆斯……

詹姆斯：唉，我又来错日子了？

医生：明天再来吧。

（门关上了。）

医生：我的一对患者之一。挺长时间没见过他老婆了。呃，我们说到哪了？

（雪柔变成了二代狗结局中的小狗米拉。）

小狗：汪、我是狗娘养的。

（医生变成了外星人，背景的书柜与桌子上放着系列前几作中出现的各种道具。）

外星人：继续说，我在听。

收集要素

纪念品

在探索的过程中，玩家可以捡到一些"纪念品"（Mementos），这些纪念品的收集对游戏完全没有影响，但是其中可能蕴含了一些剧情上的含义，玩家可以自行理解。这里列出了所有纪念品的位置，为了便于玩家收集，所有纪念品名称使用原文。



 Tips **游戏提示** 按下暂停后，游戏中的Hints菜单中有很多对游戏有帮助的信息，游戏中最隐蔽的一个电话号码也藏在这里。

纪念品	位置
A Winter's Beacon	在52 Diner快餐馆橱柜中，或是Good Ol' Days酒馆的壁橱里
Hidden Fire	西比尔警车副驾驶位置前的储物盒里
Frozen Waters	树林中间水塔旁的箱子里
A Moveable Feast	猎人小屋（Hunting Lodge）的壁橱里
A Broken Ward	猎人小屋客厅小柜子里
Pinned Beauty	通过树林后，在一座铁桥后的小轿车后备箱里
Suffocated Forever	仙境汉堡店（Wonderland）旁的俱乐部（Cathouse）2楼的心型珠宝盒里
My Plastic Perfect Girl	仙境汉堡店厨房的冰箱里
Heavenly Protection	爬窗进入学校后，旁边储藏室的橱柜里
A Frigid Jewel	学校生物教室的青蛙肚子里
An Eternal Rose	快要到达学校体育馆前的走廊，1037号柜子里
Infinite Jest	丽莎浴室中的音乐盒里
Synthetic Femur	丽莎公寓后方Goldenleaf Warehouse里的复印机里
Memories Undeveloped	商场宠物商店里的鼠笼里
My Flying Lizard	商场玩具店的保险柜里
The Modern Prometheus	玩商场游戏厅里的夹娃娃机获得
We, Ouroboros?	当铺（Green Lion Pawn Shop）的保险箱里
Poetry as Precise as Geometry	约翰的汽车里
A Happy Bond	下水道中水管里的一条鱼肚子里
Memories Untaken	下水道出来后，商店前的印第安人雕像上
A Beacon, A Key	商店Lakefront Souvenirs的首饰柜里
Your Diamond Heart	在Annie's Bar附近使用湖畔的望远镜获得
The Dragon	进入公园（Lakeside Amusement Park）前，道路旁边长椅上的盒子里
Eve	玩公园的老虎机获得
Adam	进入灯塔（Lighthouse）后角落里的人像上

黑影照片

游戏中很多地方有模糊的黑影，用手机拍摄的话能够看到平时看不到的东西，同时也会获得短信。由于这些黑影不像在物品上的回响那样在靠近时有杂音和闪烁提示，所以可能在找起来时有一定难度。这里就列出所有可以拍摄照片的黑影位置。



1.游戏开始的小游乐场中，门旁边的秋千上有黑影，拍摄后会显示幼年的雪柔抱着玩偶坐在秋千上。

2.在通过森林的地道中的梯子附近，在一条岔路的尽头，显示一个溺水的男孩伸手求救。

3.猎人小屋（Hunting Lodge）中的桌子上，一头鹿的尸骸。

4.在Bryant Overlook附近有一辆红色的小车，黑影在开着的车门处，雪柔坐在这里。

5.俱乐部（Cathouse）一楼的沙发上，坐着的女性。

6.在学校B栋器材室的墙上，一个被皮带捆住脖子的男孩。

7.商场里电影院外的椅子上，椅子周围有围栏，可能是雪柔在这里闯祸时的样子。

8.出了电影院后可以看到一辆车，车后就是一只被撞死的狗的黑影。

9.公园里的照相板处，就是片头动画里父女二人合影的地方。



在刚开始游戏时，笔者还不太理解游戏完全抛弃战斗部分的设定，不过在通关之后再反思，反而感觉去除了战斗能让游戏的气氛更紧张，也让玩家可以更注重战斗外的各种内容。虽然游戏性被削弱，但是游戏的剧本相当优秀，个人认为在系列中也算是有着相当水准的。另外，根据玩家在游戏中表现而随时调整游戏内容的设计和少量分支路线的加入让人拍案叫绝，不仅每位玩家都会发现一个属于自己的寂静岭，也让玩家在多周目游戏时的重复感减弱了一些——这款游戏也确实值得玩上几遍来慢慢品味。

文 阿鲁 美编 咕噜



勇者斗恶龙VI 幻之大地

ドラゴンクエストVI 幻の大地

Square Enix	RPG	2010年1月28日	日版
1人	1Gb	5980日元	无对应周边

本作自1995年登陆SFC平台后第一次被复刻，虽然玩家之前对本作的评价褒贬不一，但作为“天空三部曲”的最后一作，其整体素质是毋庸置疑的，数量众多的职业和转职系统也为后来的作品指明了方向，之前没玩过本作的朋友这次一定不要错过机会了。

系统简介

操作

十字键	移动
A	调查/对话
B	与同伴对话
X	调出菜单
Y	查看地图/查看商店卖出的物品

游戏开始菜单

ぼうけんをする	继续冒险
ちゅうだんしたぼうけんをする	读取中断记录
ぼうけんのしょをつくる	开始新冒险
ぼうけんのしょうけす	删除记录

对话菜单

はらす	对话
じゅもん	咒文
どうぐ	道具
しらべる	调查
つよさ	角色状态
さくせん	设定作战



教堂菜单

おいのりをする	保存记录
おつげをきく	查看升级经验
いきかえらせる	复活
どくのちりょう	解毒
やめる	退出



战斗菜单

たたかう	战斗	
	こうげき	普通攻击
	とくぎ	使用咒文和特技
	どうぐ	使用道具
	ぼうぎょ	防御
いれかえ	队伍整理	
	いれけえ	更换战斗人员
	そうがえ	对战斗人员重新排列
さくせん	设定同伴的自动攻击模式	
にげる	逃跑	





交通工具

《DQ VI》有两个世界，在不同世界里可以使用的交通工具也有所差异，下面就大致介绍一下游戏中出现的交通工具。

船	出现在真实世界，随着流程的推进自动获得，有了船之后就可以跨海到更多的地方去了。
葫芦岛	出现在梦世界，随着流程的推进自动获得，和船的功能一样，只是按下A键可以到岛内免费休息。
飞床	出现在梦世界，随着流程的推进自动获得，飞床不能经过树林和山脉，但是可以通过浅滩和河流，和船配合使用可以去更多的地方。
魔法飞毯	道具，完成选美比赛ランク3的胜利后获得道具，之后到魔法都市找NPC制作（详情见流程），作用等同于飞床，可以在现实世界使用。
潜水艇	完成护送人鱼的任务后可以获得人鱼的竖琴，在海上使用可以让船沉到海底，海底有不少分支和宝物库。
天马	随着流程的推进自动获得，使用道具就可以召唤天马了，天马可以跨越所有障碍物，按下X键可以进入大魔王所在的狭间。

咒文

咒文是“《DQ》系列”的特色，合理使用咒文可以让原本十分困难的战斗变得更加轻松，而《DQ》里角色的MP用处远远大于HP，再加上本作数量众多的职业和职业技能，在技能和咒文的搭配上就更加丰富了，下面列出所有咒文的用途及消耗情况。

回复咒文

名称	消费MP	效果
ホイミ	2	1人HP回复约30点
ベホイミ	5	1人HP回复约80点
ベホマ	7	1人HP全回复
ベホマラー	18	全员HP回复约100点
ベホマズン	36	全员HP全回复
キアリー	2	1人毒状态治疗
キアリク	2	全员解除麻痹和睡眠状态
ザオラル	10	同伴1人50%概率复活，复活时候HP为上限值的一半
ザオリク	20	同伴1人100%概率复活，复活时候HP全满
メガザル	全部	全员复活并且全回复，使用该技能的人死亡

攻击咒文

名称	消费MP	效果
メラ	2	对1个敌人造成约10点的伤害
メラミ	4	对1个敌人造成约80点的伤害
メラゾーマ	10	对1个敌人造成约180点的伤害
ギラ	4	对1组敌人造成约20点的伤害
ベギラマ	6	对1组敌人造成约40点的伤害

ベギラゴン	10	对1组敌人造成约100点的伤害
イオ	5	对所有敌人造成约20点伤害
イオラ	8	对所有敌人造成约60点伤害
イオナズン	15	对所有敌人造成约140点伤害
バギ	2	对1组敌人造成约20点的伤害
バギマ	4	对1组敌人造成约40点的伤害
バギクロス	8	对1组敌人造成约150点的伤害
ヒャド	3	对1个敌人造成约30点的伤害
ヒャダルコ	5	对1组敌人造成约40点的伤害
マヒャド	12	对所有敌人造成约100点伤害
ライデイン	6	对所有敌人造成约80点伤害
ギガデイン	15	对1组敌人造成约200点的伤害
ミナデイン	全员10	对1个敌人造成约600点的伤害
ザキ	4	1个敌人一定几率即死
ザラキ	7	1组敌人一定几率即死
ザラキーマ	15	所有敌人一定几率即死
ドラゴラム	18	变身成为龙，释放炎或吹雪攻击

辅助咒文

名称	消费MP	效果
スカラ	2	战斗中同伴1人防御力上升
スクルト	2	战斗中所有同伴防御力上升
フバーハ	3	炎和吹雪攻击的伤害减半
アストロン	2	我方全体钢化，敌人物理攻击无效，但我方也不能行动
マホターン	4	对自己使用，反弹敌人的一次咒文
マホカンタ	4	对自己使用，一定回合内反弹敌人所有咒文
マジックバリア	3	我方全体提高对咒文的防御力
マホキテ	2	受到敌人咒文攻击时吸收相应的MP
バイキルト	6	战斗中同伴1人攻击力两倍
パルプンテ	20	随机触发某种效果

※パルプンテ的随机效果如下
1.敌我双方HP全部回复
2.敌我双方MP全部回复
3.我方HP回复，效果同ベホマズン
4.敌我双方HP降为1
5.敌我双方MP降为0
6.敌我双方全员睡眠
7.敌我双方死亡同伴复生
8.放出奇怪的雾气，使咒文无效
9.敌我双方受到惊吓，战斗强制中止
10.时间倒流，回到战斗的第一回合
11.冻结敌人，使敌人不能动
12.敌方全体自爆，不能获得钱和经验
13.出现魔人，攻击敌全体
14.我方全员攻击力增加，威力等同会心一击
15.我方全员变成为龙
16.什么事都没发生

妨害咒文

名称	消费MP	效果
ラリホー	3	使1组敌人睡眠
ラリホーマ	5	使1组敌人睡眠，成功率较高
ルカニ	3	使1个敌人防御力下降
ルカナン	4	使1组敌人防御力下降
マヌーサ	5	使1组敌人命中率下降
マホトーン	3	使1组敌人无法使用咒文
マホトラ	—	吸收敌人的MP
メダパニ	5	使1组敌人混乱
ニフラム	1	让1组敌人消失，对丧尸系有特效，但无法获得钱和经验
メガンテ	1	敌人自爆，但无法获得钱和经验
バシルーラ	8	将1个敌人吹飞，但无法获得钱和经验

移动咒文

名称	消费MP	效果
ルーラ	1	移动到曾经去过的城市
リレミト	8	从迷宫里脱出
トヘロス	4	一定时间内不出现弱小的敌人
トラマナ	2	穿越毒沼地形时不损失HP
インパス	1	调查宝箱，发红光的表示里面潜伏着敌人
フローミ	2	判断当前所在迷宫层数
レミラーマ	2	显示当前地图上的宝物

职业

本作的职业数量多达18个，其中初级职业九个、高级职业七个以及隐藏职业两个，每个职业都有自己的职业等级，不同职业升级后可以学到的特技或咒文几乎都是不同的，下面就给大家解析一下本作中跟职业有关的项目。

职业升级必要战斗回数

职业	Lv.2	Lv.3	Lv.4	Lv.5	Lv.6	Lv.7	Lv.8	合计
战士（せんし）	9	10	15	20	30	30	35	149
武斗家（ぶどうか）	15	16	28	30	35	33	42	199
魔法使（まほうつかい）	12	15	15	32	30	40	35	179
僧侣（そうりょ）	18	18	13	30	20	30	30	159
舞者（おどりこ）	4	13	20	15	29	15	23	119
盗贼（とうぞく）	7	9	13	18	18	44	30	139

魔物使（まものつかい）	17	15	25	19	16	32	40	164
商人（しょうにん）	6	8	9	16	25	30	35	129
游人（あそびにん）	11	13	20	22	15	36	37	154
战斗大师（バトルマスター）	14	20	30	35	40	50	60	249
魔法战士（まほうせんし）	11	12	26	40	50	50	50	239
贤者（けんじゃ）	14	25	30	40	40	60	60	269
圣骑士（パラディン）	24	25	30	35	40	45	60	259
游侠（レンジャー）	19	30	30	30	30	30	30	199
超级明星（スーパースター）	9	15	15	30	40	50	60	219
勇者（ゆうしゃ）	7	12	20	20	30	30	30	149
ドラゴン	9	20	20	35	45	60	90	279
はぐれメタル	9	10	10	20	50	100	100	299

※熟练度的提升有地域限制，等级提升到一定程度时，在某些地域完成战斗后就不会提升熟练度了。本作中推荐在梦世界的魔术师之塔去练熟练度，那里的敌人不强并且地域限制等级为99级，可以说是游戏里练职业等级的圣地。

职业特性

职业	职业特性的效果
战士	–
武斗家	会心一击发生率上升
魔法使	–
僧侣	–
舞者	回避率上升
盗贼	一定几率从敌人身上偷到道具
魔物使	一定几率战斗开始时敌人处于睡眠状态
商人	战斗结束后可以得到额外的金钱
游人	有可能无视命令自己游玩
战斗大师	一定几率使敌人的通常攻击无效
魔法战士	–
圣骑士	通常攻击一定几率触发即死效果
贤者	使用咒文或特技所消费的MP减少
游侠	逃跑的成功率上升
超级明星	敌人会常常放弃攻击
勇者	每回合后HP回复
ドラゴン	先制率上升
はぐれメタル	职业满级时，咒文、吐息等攻击方式完全抵抗

职业能力补正

职业	力量	速度	防御力	智力	魅力	HP	MP	职业满级状态
战士	1.10	0.65	–	0.70	–	1.10	0.40	战士+武斗家=战斗大师/战士+魔法使=魔法战士
武斗家	–	1.15	0.90	0.80	–	–	0.50	武斗家+战士=战斗大师/武斗家+僧侣=圣骑士
魔法使	0.60	0.95	0.60	1.20	–	0.60	1.10	魔法使+战士=魔法战士/魔法使+僧侣=贤者
僧侣	0.80	0.90	0.70	1.10	–	0.80	–	僧侣+武斗家=圣骑士/僧侣+魔法使=贤者
舞者	0.70	1.30	0.60	–	1.10	0.70	0.80	舞者+游人=超级明星
盗贼	0.90	1.20	0.70	0.90	0.80	0.90	0.60	盗贼+魔物使+商人=游侠
魔物使	0.85	–	0.80	–	–	0.80	0.70	魔物使+盗贼+商人=游侠
商人	0.95	0.60	0.80	1.20	0.80	–	0.50	商人+盗贼+魔物使=游侠
游人	0.70	0.70	0.60	0.80	1.05	0.70	0.60	游人+舞者=超级明星
战斗大师	1.15	1.10	1.10	0.80	–	1.20	0.60	力+20
魔法战士	1.05	0.90	0.84	–	–	0.90	1.10	MP+20
圣骑士	1.10	1.15	–	1.15	–	–	–	HP+20
贤者	0.70	1.05	0.80	1.20	–	0.80	1.20	MP+20
游侠	0.90	1.20	0.80	1.10	–	0.90	0.70	速度+20
超级明星	0.80	0.90	0.90	–	1.15	0.80	0.90	魅力+15
勇者	1.10	–	–	1.15	1.10	1.10	1.10	MP+40
ドラゴン	1.20	0.80	1.20	0.90	–	1.30	0.80	力+20
はぐれメタル	0.60	2.00	2.00	0.80	–	0.20	0.70	HP+100

全职业各等级习得咒文、特技一览



基本职业

战士

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	–	–	–
★2	きあいため	无	蓄力，下一次攻击力翻倍
★3	–	–	–
★4	もろばぎり	无	对1个敌人造成大伤害，不过自己也会受到伤害
★5	しっぷうづき	无	无视敌人的速度优先攻击
★6	みなごろし	无	威力很大的招式，不过有可能攻击到自己人
★7	はやぶさぎり	无	对1个敌人进行两回攻击
★8	まじんぎり	无	命中率低但必定发生会心一击

武斗家

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	あしばらい	无	1个敌人一回合无法行动
★2	まわしげり	无	对1组敌人进行攻击
★3	かまいたち	无	伤害随着等级的提高而增加
★4	みかわしきゃく	无	自身回避率提高
★5	せいけんづき	无	对1个敌人造成大伤害，也有可能失败
★6	きゅうしょづき	无	成功时触发即死效果
★7	ともえなげ	无	将敌人击飞，可获得钱和经验
★8	ばくれつけん	无	随机对敌人发动4次攻击

魔法使

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	メラミ	4	对1个敌人造成约80点伤害
	ラリホー	3	使1组敌人睡眠
★2	ギラ	4	对1组敌人造成约20点伤害
	マヌーサ	5	使1组敌人命中率下降
★3	ベギラマ	6	对1组敌人造成约40点伤害
	ルーラ	1	移动到曾经去过的城市
★4	ルカナン	4	使1组敌人防御力下降
	メダパニ	5	使1组敌人混乱
★5	イオラ	8	对所有敌人造成约60点伤害
	リレミト	8	从迷宫里脱出
★6	ヒャダルコ	5	对1组敌人造成约40点伤害
	マホトラ	无	吸收敌人的MP
★7	ラリホーマ	5	使1组敌人睡眠，成功率较高
★8	ベギラゴン	10	对1组敌人造成约100点伤害
	マホカンタ	4	一定时间内反弹咒文

僧侣

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	ホイミ	2	1人HP回复约30点
	ニフラム	1	让1组敌人消失，对丧尸系有特效，但无法获得钱和经验
★2	キアリー	2	1人毒状态治疗
	バギ	2	对1组敌人造成约20点伤害
★3	スカラ	2	战斗中同伴1人防御力上升
	マホトーン	3	使1组敌人无法使用咒文
★4	ベホイミ	5	1人HP回复约80点
	キアリク	2	全员解除麻痹和睡眠状态
★5	ザキ	4	1个敌人一定几率即死
	スクルト	2	战斗中全员防御力上升
★6	バギマ	4	对1组敌人造成约40点伤害
★7	ザラキ	7	1组敌人一定几率即死
	ベホマ	7	1人HP全回复
★8	ザオラル	10	同伴1人50%概率复活，复活时候HP为上限值的一半

舞者

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	さそうおどり	无	1个敌人一回合无法行动
★2	みかわしきゃく	无	自身的回避率上升
★3	ふしぎなおどり	无	削减敌人的MP
★4	メダパニダンス	无	使1组敌人混乱
★5	うけながし	无	不分敌我进行攻击
★6	おどりふうじ	无	使1组敌人跳舞
★7	マホトラおどり	无	吸收敌人的MP
★8	しのおどり	无	全体即死攻击，成功率较高

盗贼

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	すなけむり	无	所有敌人命中率下降
★2	タカのめ	无	判明地图上附近村庄或山洞的位置
★3	いしつぶて	无	对1组敌人造成约10点伤害
★4	つきとばし	无	将敌人踢飞，无法获得钱和经验
★5	フローミ	2	判断当前所在迷宫层数
★6	しのびあし	无	遇敌率下降
★7	とうぞくのはな	无	判明当前迷宫层数的宝箱个数
★8	レミラーマ	2	显示当前地图上的宝物

魔物使

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	—	—	—
★2	あまいいき	无	使1组敌人睡觉
★3	どくのいき	无	使1组敌人中毒
★4	ひゃくれつなめ	无	使1个敌人防御力为0
★5	つめたいいき	无	对所有敌人造成约10点伤害
★6	かえんのいき	无	对所有敌人造成约30点伤害
★7	やけつくいき	无	使1组敌人麻痹
★8	ドラゴラム	18	变身成为龙，释放炎或吹雪攻击

商人

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	インパス	1	调查宝箱，发红光的表示里面潜伏着敌人
★2	ちからため	无	下次攻击的威力翻倍
★3	あなほり	无	一定几率挖掘出钱或道具
★4	ふしぎなおどり	无	减少1个敌人的MP
★5	おたけび	无	让所有敌人一回合内无法行动
★6	たいあたり	无	对敌人造成伤害，同时自己也会受到伤害
★7	おおごえ	15	随机召唤神父、旅馆老板、防具商之一
★8	ぐんたいよび	Lv×50G	对所有敌人随机发动4次攻击

游人

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	あそび	无	在战斗中玩耍
★2	くちぶえ	无	在地图上呼唤敌人，强制遇敌
★3	なめまわし	无	使1个敌人一回合内无法行动
★4	ぱふぱふ	无	女性角色使用时为1个敌人一回合内无法行动；其他角色使用为对敌人造成伤害
★5	ねる	无	HP、MP全回复，不过会陷入睡眠状态
★6	ひゃくれつなめ	无	使1个敌人防御力为0
★7	まねまね	无	自己受到攻击后对攻击者进行反击
★8	パルプンテ	20	随机触发某种效果



高级职业

战斗大师

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	しんくうぎり	无	对1个敌人造成比较高的伤害
★2	ゾンビぎり	无	对丧尸系敌人造成比较高的伤害
★3	うけながし	无	受到攻击后反击，反击对象为随机选择
★4	さみだれけん	无	对所有敌人造成伤害
★5	とびひざげり	无	对飞行类敌人造成比较高的伤害
★6	ドラゴン切り	无	对龙系敌人造成比较高的伤害
★7	がんせきおとし	无	对所有敌人造成约100点伤害
★8	メタルぎり	无	对金属系敌人造成比较明显的伤害

圣骑士

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	みがわり	无	代替选择的同伴承受伤害
★2	しんくうは	无	对所有敌人造成伤害，威力随着等级的提升的增加
★3	すてみ	无	对敌人造成大伤害，不过此回合自己受到的伤害也会增加
★4	バギクロス	8	对1组敌人造成约150点伤害
★5	マジックバリア	3	我方全体提高对咒文的防御力
★6	におうだち	无	承受一回合内敌人的所有攻击
★7	メガザル	全MP	全员复活并且全回复，使用该技能的人死亡
★8	グランドクロス	20	对1组敌人造成约200点伤害，对丧尸系敌人有特效

贤者

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	マホキテ	2	受到敌人咒文攻击时吸收相应的MP
★2	フバーハ	3	炎和吹雪攻击的伤害减半
★3	バシルーラ	8	将1个敌人吹飞，但无法获得钱和经验
	バイキルト	6	战斗中同伴1人攻击力两倍
★4	つなみ	无	对所有敌人造成约30点伤害，成功概率与地形有关
	しょうかん	20	召唤精灵，精灵存在回合数与等级有关
★5	ベホマラー	18	全员HP回复约100点
	じれれ	无	所有敌人一定几率即死
★6	ザオリク	20	同伴1人100%概率复活，复活时候HP全满
	マヒャド	12	对所有敌人造成约100点伤害
★7	マジックバリア	3	我方全体提高对咒文的防御力
	メガンテ	1	敌人自爆，但无法获得钱和经验
★8	イオナズン	15	对所有敌人造成约140点伤害
	ザラキーマ	15	所有敌人一定几率即死

魔法战士

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	かえんぎり	无	对弱点为火的敌人造成大伤害
★2	バイキルト	6	战斗中同伴1人攻击力两倍
★3	いなずまぎり	无	对弱点为雷的敌人造成大伤害
★4	マホターン	4	对自己使用，反弹敌人的一次咒文
★5	マヒャドぎり	无	对弱点为冰的敌人造成大伤害
★6	バシルーラ	8	吹飞1个敌人，无法获得钱和经验
★7	マグマ	无	对所有敌人造成约70点伤害
★8	メラゾーマ	10	对1个敌人造成约180点伤害

超级明星

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	まぶしいひかり	无	使所有敌人命中率下降
★2	アストロン	2	我方全体钢化，敌人物理攻击无效，但我方也不能行动
★3	いなずま	无	对所有敌人造成约40点伤害
★4	メガザルダンス	全HP	全员复活并且全回复，使用该技能的人死亡，有失败的可能
★5	ぶきみなひかり	无	使1组敌人咒文抗性降低
★6	ハッスルダンス	无	全员HP回复约80点
★7	ムーンサルト	无	对所有敌人造成伤害
★8	せいれいのうた	20	下回合全员复活，有失败的可能

游侠

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	トヘロス	4	一定时间内不出现弱小的敌人
★2	もうどくのきり	无	使1组敌人中毒
★3	トラマナ	2	穿越毒沼地形时不损失HP
★4	じひびき	无	对所有敌人造成约50点伤害
★5	まぶしいひかり	无	使所有敌人命中率下降
★6	だいぼうぎょ	无	除炎和吹雪攻击外，减轻敌人所有攻击的伤害
★7	ひばしら	无	对1个敌人造成约180点伤害
★8	おいかぜ	无	反弹炎和吹雪类攻击

勇者

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	アストロン	2	我方全体钢化，敌人物理攻击无效，但我方也不能行动
★2	いてつくはどう	无	取消所有敌人的辅助效果
★3	ライデイン	6	对所有敌人造成约80点伤害
★4	ギガデイン	15	对1组敌人造成约200点伤害
★5	めいそう	无	自己回复约500点HP
★6	ギガスラッシュ	20	对1组敌人造成约300点伤害
★7	ジゴスパーク	25	对所有敌人造成约200点伤害
★8	ミナデイン	全员10	4人合体攻击，对1个敌人造成约600点伤害

※主角只需要将バトルマスター、贤者、レンジャー、スーパースター的其中一个职业练到满级就可以转职为勇者，其他角色则需要将以上全部4个职业都练到满级才能转职为勇者。

ドラゴン

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	ひのいき	无	对所有敌人造成约10点伤害
★2	つめたいいき	无	对所有敌人造成约10点伤害
★3	かえんのいき	无	对所有敌人造成约30点伤害
★4	こおりのいき	无	对所有敌人造成约50点伤害
★5	はげしいほのお	无	对所有敌人造成约70点伤害
★6	こごえるふぶき	无	对所有敌人造成约130点伤害
★7	しゃくねつ	无	对所有敌人造成约150点伤害
★8	かがやくいき	无	对所有敌人造成约200点伤害

※转职需获得道具“ドラゴンのさとり”

はぐれメタル

熟练度	咒文、特技名	消费MP	效果
★1	–	–	–
★2	アストロン	2	我方全体钢化，敌人物理攻击无效，但我方也不能行动
★3	–	–	–
★4	ルーラ	1	移动到曾经去过的城市
★5	–	–	–
★6	マダンテ	全部MP	对所有敌人造成消耗MP约3倍的伤害
★7	ジゴスパーク	25	对所有敌人造成约200点伤害
★8	ビッグバン	30	对所有敌人造成约300点伤害

※转职需获得道具“はぐれのさとり”

武器与装备

武器

物品名称	攻击力	魅力	特殊效果
どくばり	1	15	一定几率触发即死
ひのきのぼう	2	0	–
たけのやり	5	1	–
とがったホネ	6	3	–
こんぼう	9	5	–
おおきづち	10	–5	–
いしのキバ	12	3	–
ブロンズナイフ	12	8	–
どうのつるぎ	13	9	–
ゲントのつえ	15	16	使用相当于ベホイミ的效果
ブーメラン	15	5	对所有敌人造成伤害
いばらのムチ	18	7	对1组敌人造成伤害
いしのオノ	19	4	–
てつのツメ	21	15	–
てつのつえ	22	8	–
どくがのナイフ	24	13	一定几率使敌人麻痹
やいばのブーメラン	25	19	对所有敌人造成伤害
くさりがま	27	13	–
チェーンクロス	28	18	对1组敌人造成伤害
いかずちのつえ	29	24	使用相当于ギラ的效果
おおかなづち	30	6	–
はがねのつるぎ	33	16	–
キラーピアス	35	32	–
てんばつのつえ	35	20	使用相当于バギ的效果
はがねのキバ	35	8	–
モーニングスター	38	14	对1组敌人造成伤害
まふうじのつえ	40	18	使用相当于マホトーン的效果
はじゃのつるぎ	42	23	使用相当于ギラ的效果
バトルアックス	49	15	–
ほのおのツメ	53	21	使用相当于メラミ的效果
のこぎりがたな	54	–2	–
のこぎりがたな※	54	33	
グラコスのヤリ	58	–10	使用相当于スカラ的效果
グラコスのヤリ※	58	40	使用相当于スカラ的效果
つきのおうぎ	60	30	–
プラチナソード	60	45	–
こおりのやいば	62	31	使用相当于ヒャダルコ的效果
さびたつるぎ	63	12	–
マグマのつえ	63	30	使用相当于マグマ的效果
ウォーハンマー	64	19	–
ウォーハンマー※	64	50	
はがねのムチ	65	22	对1组敌人造成伤害
ほのおのブーメラン	65	25	对所有敌人造成伤害
ほのおのブーメラン※	65	52	对所有敌人造成伤害
まどろみのけん	65	28	一定几率使敌人睡眠
ふっかつのつえ	66	38	使用相当于ザオラル的效果
はやぶさのけん	67	32	2回攻击
はやぶさのけん※	67	60	2回攻击
ゆうわくのけん	70	51	一定几率使敌人混乱
まじゅうのキバ	73	25	一定几率使敌人麻痹
うみなりのつえ	74	42	使用相当于つなみ的效果
ゾンビキラー	80	5	对丧尸类敌人有特效
ゾンビキラー※	80	62	对丧尸类喜人有特效
ほのおのつるぎ	87	33	使用相当于イオ的效果
ほのおのつるぎ※	87	36	使用相当于イオ的效果

あくまのツメ	90	29	一定几率使敌人中毒
ドラゴンキラー	95	35	对龙系敌人有特效
ドラゴンキラー※	95	55	对龙系敌人有特效
みなごろしのけん	95	15	对所有敌人造成伤害，但是装备者防御力为0
らいめいのけん	95	40	使用相当于ライデイン的效果
らいめいのけん※	95	65	使用相当于ライデイン的效果
カルベロビュート	97	45	对1组敌人造成伤害
カルベロビュート※	97	70	对1组敌人造成伤害
デーモンスピア	99	19	一定几率触发即死
デーモンスピア※	99	61	一定几率触发即死
きせきのつるぎ	100	38	回复基本伤害1/4的HP
きせきのつるぎ※	100	51	回复基本伤害1/4的HP
ふぶきのつるぎ	105	38	攻击时追加冰系攻击
たいようのおうぎ	110	49	对1组敌人造成伤害
たいようのおうぎ※	110	67	对1组敌人造成伤害
ビッグボウガン	110	25	–
ビッグボウガン※	110	65	–
まじんのかなづち	115	33	命中率很低，但是一旦命中必定会心一击
はかいのてっきゅう	125	26	对所有敌人造成伤害
はかいのてっきゅう※	125	68	对所有敌人造成伤害
メタルキングのけん	130	40	–
ラミアスのつるぎ	130	32	使用相当于バイキルト的效果，攻击时追加雷属性攻击
ラミアスのつるぎ※	135	52	使用相当于バイキルト的效果，攻击时追加雷属性攻击
オリハルコンのキバ	135	37	–
グリンガムのムチ	145	57	–
ラミアスのつるぎ※2	145	70	使用相当于バイキルト的效果，攻击时追加雷属性攻击

盾

物品名称	防御力	魅力	特殊效果
おなべのフタ	2	–20	–
かわのたて	4	2	–
うろこのたて	7	4	–
せいどうのたて	11	7	–
てつのたて	16	12	减低炎和吹雪类攻击的伤害
シルバートレイ	18	23	–
まほうのたて	20	21	减轻咒文的伤害
まほうのたて※	20	38	减轻咒文的伤害
プラチナシールド	25	40	减轻咒文和炎类攻击的伤害
ドラゴンシールド	30	25	减低炎和吹雪类攻击的伤害
ドラゴンシールド※	30	47	减低炎和吹雪类攻击的伤害
ふうじんのたて	35	18	使用时将1组敌人吹飞
ふうじんのたて※	35	44	使用时将1组敌人吹飞
ほのおのたて	40	22	减低吹雪类和土系咒文的伤害
ほのおのたて※	40	45	减低吹雪类和土系咒文的伤害
ちからのたて	45	33	使用相当于ベホイミ的效果
オーガシールド	48	–10	减低炎和吹雪类攻击的伤害
みかがみのたて	55	38	减轻咒文和炎类攻击的伤害
エンデのたて	60	8	减轻咒文和炎类攻击的伤害
エンデのたて※	60	42	减轻咒文和炎类攻击的伤害
はめつのたて	62	5	增加咒文和吐息的攻击力，但是不容易攻击到敌人
オーガシールド※	65	50	减低炎和吹雪类攻击的伤害
スフィーダのたて	65	35	减低吹雪类和土系咒文的伤害，使用相当于マホターン的效果
メタルキングのたて	70	40	减低咒文、炎和吹雪类攻击的伤害

衣服

物品名称	防御力	魅力	特殊效果
ただのぬのきれ	3	0	–
ぬののふく	4	2	–
たびびとのふく	7	6	–
きぬのタキシード	10	40	–
かわのよろい	11	15	–
かわのこしまき	12	–20	–
きぬのローブ	13	28	–
うろこのよろい	15	9	–
ステテコパンツ	15	–100	–
かわのドレス	17	15	–
バニースーツ	17	38	–
けがわのマント	18	18	–
くさりかたびら	19	23	–
おどりこのふく	20	25	–
スライムのふく	20	13	–
せいどうのよろい	21	12	–
エッチなしたぎ	23	100	有时敌人会忘记攻击
きぞくのふく	23	28	进入现实世界レイドック城的必要装备
てつのむねあて	23	4	–
てつのよろい	25	19	–
みかわしのふく	28	11	回避率上升
はがねのよろい	30	27	–
はがねのよろい※	30	42	–
カメのこうら	33	–15	–
ぎんのむねあて	36	30	–
まどうしのローブ	37	10	减轻咒文的伤害
ふしぎなボレロ	40	–50	一定几率吸收敌人施放咒文50%的MP
シルバーメイル	43	40	减轻咒文的伤害
シルバーメイル※	43	70	减轻咒文的伤害
マジカルスカート	45	35	减轻咒文的伤害
あつでのよろい	50	–30	减低炎和吹雪类攻击的伤害

あつでのよろい※	50	43	减低炎和吹雪类攻击的伤害
まほうのよろい	50	38	减轻咒文的伤害
まほうのよろい※	50	61	减轻咒文的伤害
せいれいのよろい	55	35	减轻咒文的伤害
ひかりのドレス	55	61	一定几率反弹咒文
やいばのよろい	55	15	将受到伤害的25%反弹给敌人
ドラゴンメイル	60	37	减轻炎类攻击的伤害
ドラゴンメイル※	60	72	减轻炎类攻击的伤害
みずのはごろも	65	42	减轻咒文和炎类攻击的伤害
プラチナメイル	66	51	减轻咒文的伤害
スライムアーマー	70	30	–
ほのおのよろい	70	33	减轻吹雪类攻击和土系咒文的伤害
ほのおのよろい※	70	55	减轻吹雪类攻击和土系咒文的伤害
しんぴのよろい	75	55	每回合结束时候回复约30点HP
オルゴーのよろい	80	32	走路时持续回复HP，减轻咒文和炎类攻击的伤害
プリンセスローブ	85	72	减轻咒文的伤害
まじんのよろい	85	12	减轻咒文和炎类攻击的伤害，但是速度为0
エンデのよろい	90	17	减轻吹雪类攻击和土系咒文的伤害
エンデのよろい※	90	66	减轻吹雪类攻击和土系咒文的伤害
ギガントアーマー	92	15	减低炎和吹雪类攻击的伤害
ギガントアーマー※	92	77	减低炎和吹雪类攻击的伤害
てんしのレオタード	95	88	即死类咒文成功率降低
ドラゴンローブ	95	60	减低咒文、炎和吹雪类攻击的伤害
ミラーアーマー	95	50	一定几率反弹咒文
オルゴーのよろい※	100	80	走路时持续回复HP，减轻咒文和炎类攻击的伤害
メタルキングよろい	115	45	减低炎和吹雪类攻击的伤害

头盔

物品名称	防御力	魅力	特殊效果
かわのぼうし	2	2	–
とんがりぼうし	3	−2	–
きのぼうし	6	−15	–
かいがらぼうし	7	3	–
ヘアバンド	7	10	–
けがわのフード	11	13	
ぎんのかみかざり	14	25	–
てつかぶと	16	15	–
てつかぶと※	16	26	–
うさみみバンド	20	15	–
てつかめん	25	−10	–
てつかめん※	25	35	–
やまびこのぼうし	25	2	连续使用两次咒文
かぜのぼうし	28	8	使用相当于ルーラ的效果
しあわせのぼうし	35	−17	8步内，每走一步都回复MP
プラチナヘッド	38	42	–
スライムメット	40	12	–
ちりょくのかぶと	40	21	智力提高15点
おうごんのティアラ	45	50	妨害和即死类咒文成功率降低
セバスのかぶと	45	24	妨害和即死类咒文成功率降低
グレートヘルム	50	30	–
グレートヘルム※	50	47	–
セバスのかぶと※	50	45	妨害和即死类咒文成功率降低
エンデのかぶと	55	15	–
エンデのかぶと※	55	40	–
メタルキングヘルム	70	38	妨害和即死类咒文成功率降低

装饰品

物品名称	攻击力	防御力	魅力
スライムピアス	5	0	35
ちからのルビー	20	0	18
ちょうネクタイ	0	2	33
おばさんのゆびわ	0	2	−20
あみタイツ	0	5	40
おしゃれなバンダナ	0	5	28
いのりのゆびわ	0	5	22
きんのゆびわ	0	5	5
メガザルのうでわ	0	10	25
しんじつのオーブ	0	10	30
きんのブレスレット	0	15	20
くじけぬこころ	0	15	9
ガラスのくつ	0	0	45
はやてのリング	0	0	18
ほしふるうでわ	0	0	15
ほしのかけら	0	0	10
メガンテのうでわ	0	0	10
ふるびたパイプ	0	0	15
ピンクパール	0	0	40
デセオのパス	0	0	45
ゴスペルリング	0	15	30

带※号的代表经过打磨后的属性



小金币

游戏的世界里隐藏着共计106枚小金币，民家的衣柜里、路边的罐子里、洞穴的宝箱里都能找到它们，收集一定数量的小金币可以找金属王换取奖励。

小金币兑换奖励

枚数	奖励
15	てんばつのつえ
25	ちからのルビー
30	プラチナソード
40	きせきのつるぎ
50	ときのすな
60	しんぴのよろい
70	メタルキングヘルム
80	ふしぎなボレロ
90	ドラゴンのさとり
100	エッチなしたぎ



史莱姆同伴

除了人类同伴外，本作还可以收服不少史莱姆同伴。SFC版里需要在队伍里放置魔物使这一职业，在与对应的史莱姆战斗后才有很小几率收服为同伴，在这次的NDS复刻版里只要达成某种条件就可以直接与史莱姆对话，之后它们就会自动加入队伍了，省去了刷怪的麻烦。



梦告白

在グレイス城的东部有一个名为すれちがいのやかた的小屋，在这里可以进行梦告白。和书前的女性对话后就可以设置梦告白的内容了，之后就可以通过联机通信与其他玩家进行梦告白的交换。虽然这个是NDS版新增的内容，不过几乎没有实际意义，梦告白数量达到一定数量后的奖励也只是提前收到某些史莱姆同伴，因此可以考虑无视这个地方。

迷你游戏



史莱姆冰壶

在レイドック城的宿屋以及部分赌场里可以玩到这个小游戏，先向后拉动皮筋射出史莱姆，然后用触控笔不断摩擦史莱姆前方的方框，只有不断摩擦才能让冰壶一直前进，左右两个框分别对应冰壶的移动方向。游戏一共分为五个关卡，每个关卡的玩法都有一定的区别，达到一定的分数后就可以开启下一个关卡，不过完成所有关卡后并没有奖励。



赌场

本作一共有三个赌场，分别位于梦世界的サンマリーノ、现实世界的ロンガデセオ以及狭间世界的欲望の町，三个地方可以用代币换到的物品都有所区别，其中欲望の町的赌场里有着金属王之铠这样的好东西，不过价格也不低就是了。



史莱姆格斗场

格斗场位于梦世界アモール西部被群山围住的地方，不过想前往这里首先需要得到人鱼的竖琴，这样才能穿过真实世界アモール西部的浅滩，在半岛处传送到梦世界，然后往东南方向前进到水门附近的祠堂里开启机关，打开水门后就可以乘坐葫芦岛到达史莱姆格斗场了。格斗场里只能让史莱姆同伴参战，每个等级的战斗都需要连续打三场，完成所有等级的战斗后还可以挑战チャンプ，胜利后会有史莱姆同伴加入。

等级	参赛费用	优胜奖品	第1回战	第2回战	第3回战
A	200	かぜのぼうし	スライムナイト×3	ポイズンキャロット、ダンスキャロット、マンドラゴラ	スカルライダー
B	300	やいばのブーメラン	ケダモン×2、ピーポ、ケダモン×2	ぬけがらへい×2	ストーンビースト
C	500	どくばり	ウインドマージ、どれいへいし、ウインドマージ	レッサーデーモン、ホイミスライム、レッサーデーモン	かくとうパンサー
D	700	スライムアーマー	キメイラ×2	ダークホーン	ヘルバイパー
E	1000	こおりのやいば	バルンバ、フーセンドラゴン、バルンバ	ベホマスライム、ベホマスライム	ホーンテッドミラー
F	2000	キラーピアス	ヒートギズモ、リビングデッド、オークマン	フロストギズモ、ぶちベホマラー、マジックフライ	アックスドラゴン、アックスドラゴン
G	3000	メタルキングのたて	メガボーグ、メガザルロック、キラーマシン×2、じごくのたまねぎ	キラーバット、ヘルジャッカル、キラーバット	うごくせきぞう
H	5000	ドラゴンのさとり	ラストテンツク×2、エビルワンド×2、ラストテンツク×2	ブースカ、ランドアーマー	デーモンキング



选美比赛

选美比赛的所在地位于真实世界西北的小岛上，需要使用潜水艇从海底浮上才可到达，只要将角色的かっこよさ值尽量提高就能获得胜利，ロンガデセオ的锻造师可以帮装备增加魅力值，下面列出所有等级取胜大致需要的魅力值。

等级	条件	奖品	必要魅力值
1	任意角色	シルバートレイ	180
2	男性角色	おしゃれなバンダナ	200
3	任意角色	きれいなじゅうたん（事件道具）	220
4	女性角色	ガラスのくつ	250
5	男性角色	プラチナヘッド	280
6	任意角色	ひかりのドレス	310
7	怪物角色	けんじゃのいし	260
8	任意角色	しあわせのぼうし	360



流程攻略

序章

勇士们历经千辛万苦终于来到了魔王城面前，做好了周全的准备后三人攻进了城堡里，奇怪的是城堡里一个敌人也没有。一路顺畅地来到了大厅，没想到却中了魔王的埋伏，勇者们在遭到魔王的打击后神形俱灭，难道勇者也无法拯救这个世界么？

ライフコッド村

起床后到上方的房子里与村长对话获得道具，之后出村子通过山肌の道来到下方的マルシェ村，依次不断与这个村子左右帐篷里的面具男对话可以抬高从村长那里拿到的手艺品的价格，最高可以把价格抬到480G，卖掉之后就可以买一身不错的装备了。左边帐篷戴白帽子的商人那里可以买到“とうぞくのカギ”，可以将价格压到200再买，之后就可以到宿屋和宿屋的地下是开门拿宝物了。在右上的房间里从小孩口中打听到做精

灵之冠的职人的去向，之后出村往西走，不久就可以看到一个大坑，在里面见到了职人。出手相救之后主角掉落到了另一个世界，进入附近的トルッカ村却发现大家都看不见自己。从村民口中了解到村子东北方向有一口一去不回的井，前往调查后主角回到了自己熟悉的世界。

返回マルシェ村，在右上方的房间里见到了获救的职人，为了报答主角的救命之恩，他决定将精灵之冠免费送给主角，接下来就可以返回自己的村子完成任务了。将东西交给村长后回家睡上一觉，晚上举行精灵仪式时发生了精灵显形事件，完成仪式后来到村长房间的左边偷看某人失败的求婚，之后与村长对话后获得进入レイドック城的通行证，回家与妹妹对话后开始睡觉，第二天一早主角便踏上了拯救世界的旅程。



レイドック城

一路往南走就可以来到レイドック城，城里的宿屋旁有免费的史莱姆冰壶小游戏可以玩，井里有一只怪物，攻击力比较高，可以等以后收了同伴之后再来挑战，后面的宝箱里放着的是井口老奶奶丢失的戒指，用戒指可以和老奶奶换得力量种子。与城堡门口的卫兵对话后返回教堂与大个子对话，之后就可以进入城堡了。在2楼，士官长要求大家前往试炼之塔完成测试，试炼之塔位于レイドック城的南方，途经两座桥就能到达了，在3F与士兵对话或者绕远道都会被攻击。5F右边的房间里与NPC对话可以得到金戒指，左边的房间是通往塔顶的路。如果5F与大个子对话可以避免与塔顶的敌人交战，不过宝物却会被他抢走，如果不与大个子对话就可以自己战斗并拿到宝物。



BOSS战 3F的士官会使用蓄力，看到他使用这招后最好选择防御，不然一刀砍下来命就丢了半条，HP低于一半时一定要及时使用咒文进行回复，如果学会了降低敌人防御的ルカニ咒文对战斗会有不小的帮助。5F的士官胸踢威胁不大，不过攻势很犀利，实在打不过就稍微提升一下等级再说吧。

不管是否拿到宝物都要返回レイドック城向士官长交差，在庭院与马车旁的老人对话后开始寻找马，出城后没走几步大个子ハッサン就加入队伍了，来到西边的森林发现了野马，不过靠近后马就会逃走，经过几次失败后ハッサン建议两人分头行动合作捕捉，最后在两人的共同努力下终于捕捉成功。返回レイドック城与老人对话后将马交出去，之后士官长会带主角一行去接受国王的命令了。国王为了臣民的安危，决定要讨伐魔王ムド，不过首先得找到关键道具“ラーの镜”，于是主角和ハッサン便开始了寻找镜子的旅途。





サンマリーノ镇

出城后往东北方向走，穿过关所后可以先到右上方的教堂休息和存档，然后来到西南面的小屋与这里的主人对话，第一个选项选“いいえ”，剩下的选“はい”，帮他完成小屋的修建后得到ダーマ神殿的情报。离开小屋往东走，调查沙地中央发现隐藏的洞穴，穿过洞穴就可以来到河对岸了。继续往东走进入大坑，跳下去来到现实世界，发现ダーマ神殿只是一片废墟。往西南方向前进来到サンマリーノ镇，在左下的港口看到镇长的儿子在向自家的女仆求婚，不过女仆为了不让他们父子反目成仇并没有答应。来到镇长家里和女仆对话后她会前往2楼，出门时另一位暗恋镇长儿子的痴情女子趁家里没人开始往狗饲料里放毒，不知情的女仆将食物拿给狗吃了之后自然就被当做投毒者给抓了起来。



来到左边的船坞发现一个黄发女子，这个名叫ミレーユ的女子居然能看见主角两人，离开小镇后ミレーユ便把两人带到了不远处的小屋里，占梦师グランマーズ正在这里等待着主角。从交谈中不难发现这个老婆婆似乎知道主角要寻找“ラーの镜”的事情，并且告诉了主角让这个世界的人看到自己的方法，那就是要到南边的梦见之洞穴里去寻找一种名叫“梦见のしずく”的物品，使用这个物品之后就可以让这个世界的人看到自己了。

梦见之洞穴里可以遇到金属史莱姆，是个不错的练级场所，不过为了以后能更快地练职业等级就不要在这里将等级提升得太高了。虽然ミレーユ此时会同行，不过却不受玩家控制，但是非战斗时可以使用她的咒文进行回复。洞穴深处看守“梦见のしずく”的怪物实力不强，拿到物品后返回グランマーズ的小屋，使用主角就可以被这个世界的人看见了，之后ミレーユ也正式加入了队伍。接下来就要到这个世界的レイドック城里去寻找有关“ラーの镜”的线索了，在サンマリーノ镇的船坞可以买到船票，不过要先去向镇长说起投毒的真相，并且还要告诉镇长儿子关于女仆的罪名已经洗脱的事，之后便可乘船到达大陆的另一边了。

レイドック城

下船后往西南方向走就可以到达现实世界的レイドック城，在防具店购买“きぞくのふく”并且给主角装备上，然后与城门前的士兵对话会被误认为是王子，之后便可以混进城堡里。与地下牢里的囚犯、守着国王房间楼梯的士兵以及这个士兵左边大厅上方的侍女对话，之后再与守着楼梯的士兵对话后便可以前往国王的房间了。房间里的国王和



王后都昏睡不起，向左边的侍女打听消息后离开房间时大臣赶到并揭穿了假王子的身份（无论回答哪个答案都是错的）。

出城后往西南方向前进来到アモール村，据说这里的水喝了可以治病，因此有不少人都聚集在这个小村子，和村子里的人都对话后才可以进入教堂，和这里的ジーナ婆婆对话后总算可以睡上一觉了，醒来后主角一行来到了梦世界，离开教堂时发现这里的河被染成了红色。出村往北走进入洞穴发现原来是年轻的ジーナ在洗剑上的血，并且一直说是自己杀掉了自己的恋人。在迷宫最深处找到了与怪物战斗的イリア，战胜怪物后带着イリア返回洞口见ジーナ，为了表示感谢イリア还送了主角一枚速度+30的戒指。返回村子教堂再次睡觉后回到现实世界，由于主角在梦世界的帮助，ジーナ婆婆与自己的恋人在现实世界也再度相见了，而她手中开启月镜之塔封印的钥匙也自然送给了主角一行，接下来要去的地方自然就是レイドック城北部的月镜之塔了。



月镜の塔

在月镜之塔的1F调查左边的镜子两次后进入战斗，敌人实力不强，只是会使用让人中毒的技能，不过毒的威力不大可以无视。完成战斗后继续前进，在2F先进入右边的塔，一路走上去会在途中碰到同样不能被这个世界的人看到的バーバラ，在“梦见のしずく”的帮助下让她得以现身，之后便带着她继续前进。拉动摇杆即可开启左侧塔的门，紫色水晶球只要将其推出镜子的范围就可以破坏掉，水晶球被破坏后固定空中房间的机关也随之关闭，将四个紫水晶都破坏后房间就会掉下来，“ラーの镜”就放置在这个房间里。需要注意的是左侧塔的5F需要调查镜子反射出楼梯的位置才能找到通往塔顶的路。

拿到镜子后，バーバラ也正式加入了队伍，之后从ダーマ神殿下层的井回到梦世界，在这里的レイドック城里将镜子交给国王。深夜，主角被士官长叫到了国王的房间，被“ラーの镜”照到的国王居然变成了一位女性，原来这是真实世界里王妃シェーラ的分身，据王妃所说国王在梦世界的分身其实就是这个世界的魔王ムドー，王妃要求和主角一起行动打败ムドー并且利用“ラーの镜”召回真正的国王。

出城后往东南方向走，这里的关所已经开启了，之后一直往东走就可以来到魔王所在的洞穴。进入大门以后先从右下的楼梯下去开启两个机关，之后将上面的4扇窗户都打开就可以看清下层的路了。走到中央部分时，先从下方的楼梯上去开启最后一扇窗户，这样一来所有的路都能看清了，最下层就是与魔王的对决。

BOSS战

这个假魔王的能力不算太强，比较有威胁的就是火焰吐息，可以对全体造成25点左右的伤害。由于バーバラ才加入队伍不久，如果不给她提升一下等级是无法成为战斗力的，不过她的降防咒文可以利用一下，只要注意回复基本就不会有成员死亡。

打败魔王后主角用“ラーの镜”让国王现出了真身，为了表示感谢，国王叫主角到城里去找他。返回レイドック城，和大臣对话后却得知国王并没有回城，原来国王指的是到现实世界的レイドック城去找他。一路走到现实世界的レイドック城，刚进城就被卫兵给抓进了大牢，好在最后这个误会被解除了，来到左边城墙和国王谈心，国王请求主角帮忙消灭现实世界的魔王ムドー，代表正义的主角自然毫不犹豫地答应了国王的请求。不过魔王所居住的地方在海上，因此必须找北方的ゲント族借船。

ゲントの村

出城后往北走，这里的关所已经开启，通过关所后往东北方向前进就可以到达ゲントの村，在左上的房间向村长说明了来意。虽然大家交出了国王的亲笔信，但是村长还是不愿意把船借给主角一行。正要离开时，村长的孙子チャモロ回到了家中，在神的指引下，チャモロ说服了村长将船借给了主角，不过前提是他也要和主角一行人一起行动。



在解开了神船的封印之后就要正式对魔王ムドー进行讨伐了，队伍固定搭配为主角、ハッサン、ミレーユ以及刚刚加入的チャモロ。チャモロ持有的武器ゲントの杖可以在战斗中使用，作用相当于中回复咒文，并且使用武器技能没有任何消耗，十分好用，这个迷宫里的敌人比较强，而且最后的魔王实力也不俗，可以考虑在这里稍微练下级。

穿过布满熔岩的洞穴后大家再次来到了魔王城前，是不是感觉这里很熟悉呢！ミレーユ再次吹响笛子召唤飞龙，之后众人又一次来到了魔王城。不过这次魔王城里不再空荡，这里到处充满着危险，ハッサン在这里找到了自己的本体，合体后恢复了所有的记忆并且学会了特技"せいけんづき"，其效果为攻击力翻倍，但是命中率较低。这次魔王城里的门可以打开了，好东西自然要全部收刮干净才行。进入魔王所在的大厅时，众人再度被魔王打入梦世界，不过在"ラーの镜"的帮助下魔王的阴谋没有得逞，之后便是与魔王的战斗了。



BOSS战

这次的ムドー算是发挥出了其真实实力，第一阶段除了会：唤帮凶外，还会使用全体降防和全体攻击咒文，不过威力不算大，让チャモロ使用ゲントの杖就可以满足全队的回复需求了；第二阶段的魔王实力大增，不但会行动两次，而且攻击力也有所提升，新追加的冰之吐息攻击力相当高，因此这一阶段要保证至少两人来进行回复，主要的攻击力自然是出自大个子ハッサン，而他新学会的特技在战斗中也能发挥一定的作用，不过要是运气不好可就头疼了。

モンストル村

虽然打败了魔王，但我们的旅途还远远没有结束，王妃觉得主角很像自己的孩子，也许就是王子在梦世界里的分身，因此她要主角走遍世界去寻找到自己的真身。返回梦世界的ダーマ神殿，发现神殿的封印已经解除了，从现在开始就可以对角色进行转职了，职业相关内容在系统里有很详细的介绍，如何搭配就看玩家自己的喜好。接下来就可以到其他地方去冒险了，神之船可以在现实世界的内海区域使用，从サンマリーノ出发往西北方向前进，登陆后往北走来到モンストル村，在左上的房间与守护村庄的勇士アモス对话，之后与



宿屋老板对话时先选“いいえ”再选“はい”就可以睡觉了，晚上来到二楼，发现村子中央有一只怪物，主角们自然二话不说就冲上去了。怪物的实力很弱，对于打败了魔王的勇者们来说根本不构成威胁，战斗之后怪物显出了真身，原来这只怪物就是守护村庄的勇士アモス，由于アモス以前和怪物战斗时曾受过伤，因此一到晚上就会变成怪物，不过却一直守护着村庄，而且村民一直都向アモス保守着他会变成怪物的秘密，不过如果有“理性のタネ”就可以治好アモス。

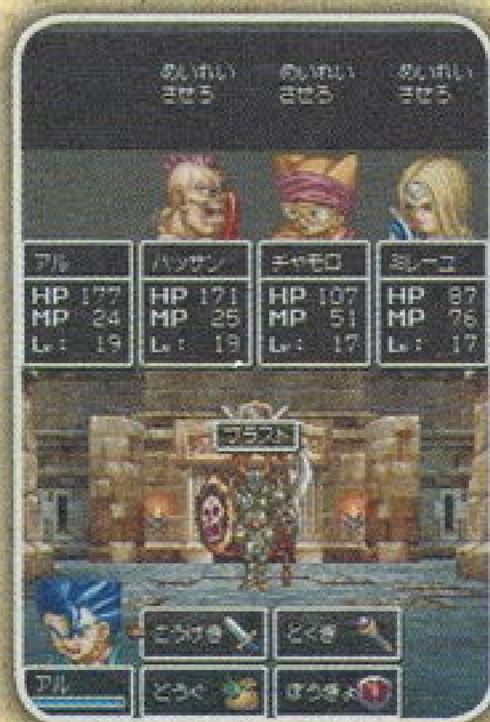
离开村子来到北方的山上，在山顶调查树苗，这颗会说话的树苗告诉大家“理性のタネ”就在周围的草地上，在树苗附近地毯式搜索很快就可以找到“理性のタネ”，返回モンストル村并给アモス服下“理性のタネ”，他终于在变成怪物时恢复了理性，为了不给村民继续带来麻烦他决定与主角同行，之后アモス加入队伍，他在战斗时可以变身为怪物，是位很强大的战士。





アークボルト城

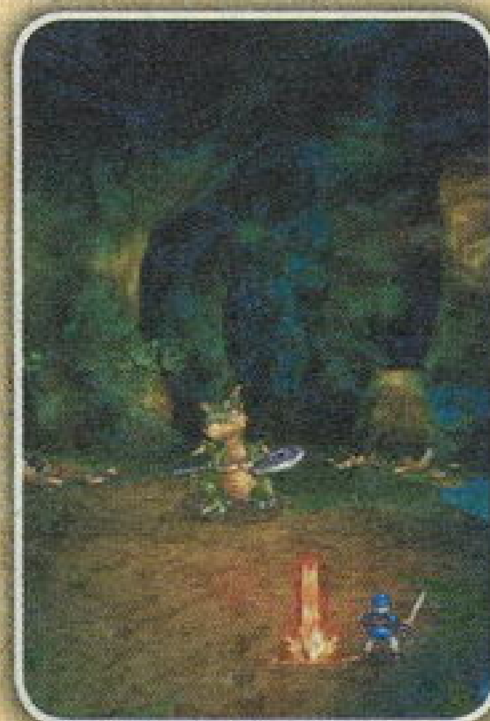
モンストル村的东边就是アークボルト城（需要坐船前往），来到这里后得知国王在召集强大的战士，连续两次打败守门的士兵后主角一行人见到了国王，原来是国王想为旅行者开通西北方向的山道，不过山上有强大的怪物守卫，而自己国家里一个能打的都没有，因此就召集四方能人异士前去讨伐怪物。此等造福人民之事主角当然不能拒绝，不过想要上山得先打败士兵长才行，不然国王是不忍心让大家去白白送死的。



BOSS战

从城墙左下的楼梯下去就可以与士兵长对话进行战斗了，这个城里的几场战斗难度不低，敌人的攻击力十分强劲，因此一定要先到神殿转职并且将职业等级提升几级，有了强力的技能后再来挑战。士兵长的全体攻击招式不止一个，攻击力也是相当变态，建议至少将等级练到20以上再来挑战，否则法系职业可能连一刀都扛不住。

战胜士兵长后国王非常满意，回到国王的房间与国王对话后再找大臣借棺材，之后就可以向西北方向的洞穴前进了。干掉挡路的两只杂兵后一路来到洞穴深处，在这里目睹了剑士テリー屠龙的全过程，虽然很精彩不过国王的奖励算是得不到了。回城与国王交谈后就可以通过洞穴来到北方大陆了。



カルカド镇

北方大陆西北的村落里藏着不少东西，可以进去搜刮一下，之后从西边的楼梯来到梦世界，通过南方的洞穴来到一个名为カルカド镇的地方。这里一片荒芜，和村民交谈后发现这里大部分人都向往着前往幸福国度，因此大家都失去了干活的动力。和村子里的人都交谈过之后便到了晚上，出村子往海边走会发现一座葫芦岛，传说中前往幸福国度的船真的来了。与水手对话就可以启程了，之后进入船舱向酒保要酒喝，喝着喝着就神志不清了。



醒来之后发现村民都不见了，两只小妖怪将主角们带到了一个城堡里，原来这里是魔物们的聚集地，自从魔王被打倒后，各路魔族强者都在竞争魔王这个宝座，而那些整天幻想着幸福国度的贪婪之人自然是魔物们用来献祭的对象，不过打倒过魔王的主角一行可不是轻易能对付的。

BOSS战

ジャミラス的单体攻击力不俗，不过群体攻击和辅助咒文没有半点威胁，因此只要注意好法系职业的HP就可以了，如果有增加防御力的咒文可以用上，这样可以让战斗变得更简单。



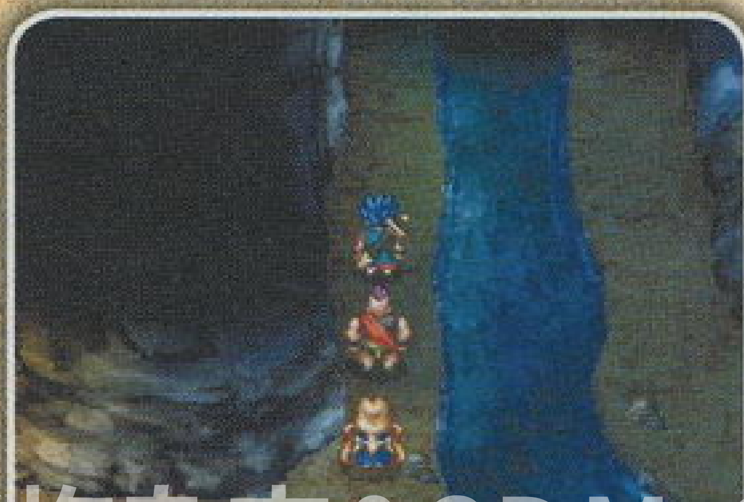
ホルストック城

打倒怪物后上船与酒保对话，一觉醒来就又回到了カルカド镇的岸边，从现在开始可以在梦世界里乘船了，而打倒魔兽后解除封印的金属王城也复活了，位置就在之前マルシェ村西北部的大坑处，将收集的小金币交给金属王可以获得不少好东西呢。乘坐葫芦岛来到地图的南部，这里的岛上有一个通往现实世界的阶梯，下去之后往东走，通过关所来到新的国家。西南方向的ホルストック城里，国王正在为王子的的洗礼发愁，主角自然接受了带王子去洗礼之洞的任务，不过这趟洗礼之旅很是让人纠结。



一开始就要在城里寻找这个胆小的王子，经过B1F来到王子的房间，询问这里的小孩得到王子藏身的消息，然后在1F有6个桶的地方，调查右下的桶找到王子；返回与国王对话，离开房间后王子又开溜了，从B1F往下走在石台处再次找到王子，终于可以带着他前往洗礼之洞了；出城后往南走就是洗礼之洞，进洞后没走两步发现王子又失踪了，这次在ホルコッタ村左上的小房子里抓到他。

再次来到洗礼之洞，打败第一层的试炼怪后王子会躲在宝箱处，打败第二层的试炼怪后王子会躲在下方的石钟乳处，这两个位置都比较明显，最后打败第三层的



试炼怪后就可以完成王子的洗礼任务了。回城向国王交差，作为奖励国王将“まほうのカギ”送给了主角，现在可以打开红色的门了，返回以前去过的地方好好搜刮一下宝物吧。

クリアベール镇

离开前可以从王子的房间往下走，与这里的史莱姆骑士对话后选择“はい”，这样它就会加入队伍。出城后往西南方向前进，打败守在井口的怪物后通过井户来到梦世界，之后朝东南方向前进可以来到クリアベール镇，在这里可以听到人们在谈论关于飞床的传说。离开小镇继续往西走通过阶梯来到现实世界，再往东北走就可以来到现实世界的クリアベール镇。

在教堂里，一对夫妻正因为自己儿子的夭折在祈祷，从他们的话中听出他们因为没能完成儿子的遗愿而懊恼，而他们的儿子的愿望是得到一枚勇气徽章，这种好事自然要由我们的主角来完成。出镇往北走来到命运之壁，通过墙上的锁链可以往上爬，从左边的锁链往上爬到最高，进入被凸字形道路包围的洞穴里可以拿到“おうごんのつるはし”，利用这个就可以打碎右边洞穴里挡路的石柱了（需要对着石柱使用该道具），之后一路前进到山顶，对着山顶的大石头使用“おうごんのつるはし”后就可以获得勇气碎片。之后返回小镇，在右上的房间与面具男对话，总算是可以满足两夫妻儿子的遗愿了。梦中，主角睡的床飞了起来，并且那对夫妻的儿子也向主角一行表示了感谢，之后就可以在梦世界里乘坐飞床进行冒险了。



フォーン城

有了飞床之后可以先开启西大陆的すれちがいのやかた，可以在这里进行梦告白，当然前提是有足够多的人和你进行联动。获得飞床后可以在梦世界的クリアベール的武器防具屋后收到一只史莱姆同伴（需调整视角），从レイドック城利用飞床往西南方向前进可以来到梦世界的アモール，在这里看到年幼的ジーナ和イリア在教堂门前藏宝物的事，过去调查一下宝物却发现只是一块破瓦片，不过回到现实世界再调查这个地方就可以获得一件不错的装饰品。

从アモール往南走，通过井口来到现实世界，在这里有以镜之姬闻名的フォーン城，进城后先向大臣打听国王的去处，然后在地下室第二个房间的门口遇到国王。之后返回上层与国王对话，国王认为被传承下来的镜之姬并不是什么秘宝，他坚信镜子中的公主是真实存在的，如果有“ラーの镜”也许就能将镜子里的公主救出来。

将“ラーの镜”放在主角身上再和国王对话，之后国王就会带大家前往镜之姬的房间，对着镜子使用“ラーの镜”后发现公主背后有魔物的影子，虽然没有解除公主的诅咒，但是国王却从遗留下来的古书里找到了线索。书中说暗之魔术师ミラルゴ在魔术师之塔里封印了一位公主的灵魂，但是后来有勇者打败了魔术师解除了诅咒，之后国王和公主过上了幸福的生活，而后国王请求勇者们去打败传说中的暗之魔术师。



魔术师の塔

魔术师之塔位于梦世界南边大陆沙漠的中心，在塔门口让主角唱出“インパス”咒文就可以开启塔门，塔里的职业熟练度提升地域限制等级为99级，加上塔内的怪物能力不算强，因此可以在这里提升一下等级和职业等级，培养出主角的终极职业——勇者后对今后的战斗有很大的帮助，塔顶的小屋内就是与痴心的暗之魔术师ミラルゴ的战斗了。



BOSS战 ミラルゴ本身的实力一般，不过他会：唤帮凶，帮凶的实力不算弱，因此要第一时间将帮凶干掉。ミラルゴ所有招式的伤害都比较平均，稳妥起见可以考虑让两个人来担当回复工作。如果此时队伍里有人已经转职成了贤者并且学会了“しょうかん”这个技能，那么在战斗一开始就可以使用，多一个精灵做帮手会让战斗难度降低不少。

ペスカニ渔村

回到现实世界的フォーン城里向国王报告情况，在主角的帮助下镜之姬终于解除了诅咒并且成为了フォーン国王的妻子，为了表示感谢，国王将“すいもんのカギ”送给的主角，接下来就可以乘船穿过水门到另一片海域活动了。フォーン城西边有个名叫ペスカニ的渔村，这里流传着人鱼的传说，与鱼店老板对话两次后他会送货到下面的面具男家，来到面具男家里与鱼店老板对话后他就会离开，出房间后面具男就会一瘸一拐地慢慢向左上方的岩洞走去，之后要做的就是跟踪面具男。



进入岩洞之后就要与面具男保持一定的距离，如果被他发现主角一行人尾随，他就会返回自己的屋子，这样一来就只有再去和鱼店老板对话从头跟踪了。一直跟踪到洞穴深处，发现了隐藏的机关，按下机关后就可以见到和人鱼私会的面具男了。与面具男对话并选择“いいえ”，这时面具男就会请求主角将人鱼带回原本属于她的地方，也就是魔王城东北的人鱼岩场，完成后可以得到人鱼姐姐送的道具“マーメイドハープ”，在海上使用之后就可以让船潜入海底，这样可以去的地方就更多了。

カルベローナ城

可以去海底后第一件事就是要到ペスカニ村北部的海底沉船里拿到“さいごのカギ”，然后在フォーン城南部的海底神殿里打败守护在这里的魔物，这样就可以解除魔法都市カルベローナ的封印，位置就在梦世界里魔术师之塔西侧海域上的小岛，BOSS战前一层迷宫里的宝箱一定要开启，里面的道具“すなのうつわ ”是流程中要用到的关键道具。



来到カルベローナ，把バーバラ换到队伍中并把刚刚得到的“すなのうつわ”放

在她身上。在左上长老房间前的闪光点使用"すなのうつわ"后就可以见到长老了，不过长老居然把バーバラ认成了大魔女，并且还将一个消耗全部MP的究极魔法传授给了バーバラ，之后就被一道闪电给劈死了……

魔法都市カルベローナ西边的夫妇会帮主角制作"まほうのじゅうたん"，不过需要在ジャンポルテの馆赢得选美比赛ランク3的奖品才行，ジャンポルテの馆位于现实世界西北的小岛，将船潜入海底就可以找到进入ジャンポルテの馆的路了，只要将任意一位男性角色的かっこよさ值堆到230以上就可以轻松拿到ランク3的奖品了。

※以下四件传说装备的收集没有先后顺序，玩家可以根据自己的喜好来决定先收集哪件装备，不过必须要收集到3件传说装备才能完成传说之剑最后的修复工作。

グレイス城

现实世界西南方向的岛上有一座废弃的城堡，这里需要上岸后使用"まほうのじゅうたん"才能到达，调查城堡里的井来到梦世界，没走两步就被士兵给强行带进了城。来到二楼得知国王正在为一个仪式而筹集兵力，之后从左边的楼梯往上来到仪式之间的门口，与门口的卫兵对话后找城堡右下方厨房里的女性拿到完成仪式所需要的物品，然后返回交给卫兵。下楼找到国王后跟着他来到仪式之间。虽然国王成功召唤出了恶魔，不过恶魔并不打算听从国王的命令，反而把灾难降临到了グレイス城，接下来就会目睹到グレイス城被毁的全过程。



被卫兵带出城后自动回到现实世界，在之前卫兵长打开暗道的地方使用"おうごんのつるはし"，下楼调查挡住入口的石头，这下面就有卫兵长的尸骨以及他所守护的铠甲，调查铠甲之后就能获得第一件传说装备了。

不思议な洞窟



■B2F楼梯的位置在这里

从真实世界的アモール坐船来到右边的洞窟，传说中的盾就藏在这个洞窟的深处。在B1F的迷宫里分别按照上→右→上→左→下的顺序就能通过；B2F需要调查雕像下方墙壁的拐角处才能发现隐藏的楼梯；B3F需要下楼三次上楼两次，然后就会出现新的通路，而传说中的宝藏就在B4F的宝箱里等待着主角去拿。

ライフコッド村

我们的主角出生在梦世界的ライフコッド村，而现实世界中也有这个地方，坐船绕道北部就可以进入。在山肌の道会看到一个和主角长得一模一样的人，不用说这就是主角在现实世



界的本体，来到村子和这里的所有人以及ターニア对话后来到村长家，在这里两个主角总算是见面了，不过就在两人要合体的时候，对方却因为害怕而逃走了。再次来到山肌の道，现实世界的主角还是不愿意合体，这时候传来了村子被魔物攻击的消息。

返回村子会发现这里已经被魔物占领，不过英勇的村民仍在奋力抵抗，帮助村民消灭掉所有敌人后来到ターニア的房间，现实世界的主角正在和强大的魔物交战，与他对话后便可完成合体并学会新技能，合体后可以很轻松干掉魔物，如果在没合体之前就去打魔物会十分困难。完成合体后回到レイドック城，士官长早就在城外迎接王子的回归了，虽然主角找回了自己的真身，不过由于分离的时间太长，记忆并没有回归。夜晚时分，梦占师建议主角到城里四处走走，收集发光的小球，这样就能找回属于自己的记忆了。

最终，王子找回了自己的记忆，不过旅途还没结束，国王知道无法阻止自己儿子的决意，因此把传说中的头盔送给了主角，现在就只剩下最后一把传说之剑等着我们去寻找了。

マウントスノー村

ペスカニ渔村西边的大陆终年积雪，在这里有个名为マウントスノー的村子，据说村子里的大神官知道传说之剑的下落。当主角来到村子时却发现这里的人都被冰冻住了，只有右上房间的地下室里有一个老人没有被冰封，不过老人似乎不愿意搭理外来之人，只是在主角们离开时再三嘱咐村东北的祠堂千万不能去。

既然NPC说了不要去，那么下一个目标肯定就是那个地方，祠堂里坐着一个女人，不过她却不愿意告诉主角自己的来历，还让主角到村子里去问一个叫ゴラン的年轻人，回到村子向老人询问后才得知原来他就是那个女人口中的年轻人，不过年轻已经是50年前的事了。再次返回祠堂，女人才现出了真身，原来她是雪女，由于当年ゴラン不遵守约定把自己的事说了出来，为了惩罚ゴラン就把除他以外的其他村民都冰封了起来，没想到时间一过就是50年，雪女的怒气也早就消了，看到ゴラン如今再也不敢提起自己的名字，雪女也决定结束对ゴラン的惩罚。



和教堂房间里的大神官对话后得到传说之剑的情报，原来剑就藏在北方洞穴的深处，并且教会了主角进入洞穴的暗号。按照1→3→2的顺序回答大门的提问后便可进入洞穴深处，最后一层有四个按钮的地方要按照上→左→右→下的顺序依次开启，否则就只有重来一遍了。进入洞穴后再次见到了之前的屠龙战士テリー，不过这次他嫌传说之剑太烂就放弃了……拿到剑之后返回和大神官对话，之后神官交给主角一个通行证，让主角到一个名叫ロンガデセオ的村子找铸剑师修剑。

ロンガデセオ村

ロンガデセオ村位于サンマリーノ的东部，在这里大致询问了村民后得知铸剑大师远行未归，更多的消息就只有向情报商人购买了。从赌场右边的房子侧门进去后就可以在二楼找到情报商人，不过他开出



了50000G的高价，但是如果主角可以找到变装后的他三次，他就愿意把情报费降到2000G。

首先来到教堂，那个说话不利索的神父就是情报商人假扮的；然后来到赌场，花100G进入右边的娱乐区，地下室里的兔女郎就是假的；第三次这个家伙会假扮成酒吧里的酒保（需要在柜台内与他对话，然后分别选择"いいえ"、"いいえ"、"はい"）。连续三次找到他后来到井底花钱索取情报，但在此之前需要在酒吧柜台内从下面两个喝酒的人那里打听情报。

找情报商人打听到线索后出城往北走，在这里的墓地见到了铸剑大师的女儿，虽然她的铸剑技术已经超越了自己的父亲，不过她始终认为剑只会带来灾难，而且自己的双亲就是因为这把传说之剑而丧命，因此拒绝为主角铸剑。返回ロンガデセオ村，在右上角房间的地下室再次请求女孩铸剑，选择"はい"之后原地不动数秒，之后她终于同意帮主角修理好传说之剑，如果之前已经拿到其他三件传说装备，就可以直接找她拿到传说之剑了。

圣なるほこら

地图西南的小岛上有一个ガンディーノ城，离此不远处的西边大陆上有一个谜之祠堂，让主角穿上四件传说装备在这里踩动四周的机关，正确的图案是：左——闪电、上——太阳、右——十字架、下——桃心，这样被封印的ゼニス城就会降临，不过这座城已经被魔物占据了。一开始要与整座城堡战斗，城堡的单体攻击力十分强悍，要注意保护法系职业。进程后直接冲到魔物首领面前，接下来就要面对三场连续的战斗。



BOSS战

第一场战斗要对付的是两个杂兵，攻击力高是它们的特点，并且右边的乌龟会使用反弹咒文的魔法，因此这场战斗就不要使用魔法攻击了；第二场战斗要面对的是看龙战士テリー，他的实力很强大，不但抵抗多种属性的攻击咒文，而且攻击力也非常高，如果队伍中有高等级的圣骑士和贤者，那战斗会变得轻松许多，圣骑士一直保护同伴，贤者一直进行回复，基本不会有人员伤亡；第三场战斗前，魔物首领デュラン会让我们的队伍全回复，这样一来就没有劣势了，デュラン会二次行动和全体攻击，不过攻击力实在没什么看头，有点对不起首领这个名号，给自己加上防御后几乎没有回复压力，让贤者一人咏唱全回复就够了，之后就靠自己的实力华丽地干掉它吧。

ゼニス城

打败デュラン后，テリー也苏醒了过来，他对自己为了追求力量而帮助魔物的做法很后悔，正要寻死时ミレーユ站了出来，原来テリー就是ミレーユ失散多年的亲弟弟，姐弟相认后テリー自然也加入了队伍，此时返回第一次与テリー相见的アークボルト城，把テリー编入队伍后可以在右下的牢房里收服强大的怪物同伴——龙，一定要好好培养。

随着デュラン的消失，最后一个封印之地——圣城ゼニス也恢复了原貌，来到梦世界的ゼニス城，和国王对话后他告诉了主角关于大魔王的消息以及所在地，不过大魔王的城堡在梦世界和真实世界以外的狭间世界里，想要到达狭间世界就必须找到天马，而天马的灵魂就沉睡在现实世界的天马之塔里面。从ゼニス城井户就可以来到天马之塔，在塔顶干掉几个魔王遗留下来的守卫后唤醒了天马的灵魂，之后主角得到了可以控制天马的"てんまのたづな"，在大地图上使用就可以骑着天马整个世界到处飞了。返回ゼニス城和国王对话后，国王解放了天马的全部能力，之后在乘坐飞马时按下×键就能来到大魔王所在的狭间世界。

绝望の町

进入狭间世界后，全队所有角色的HP为1，MP为0，因此要赶快进村避免战斗，不然肯定被全灭。绝望村的村民被大魔王囚禁在这里已经很久了，因此这里的人们都对生活充满了绝望。村西北房间的地下室里住着一位老人，当他得知主角一行通过自己的实力从现实世界来到这里时，便请求主角将一件信物带回给自己现实世界的妻子。

村子西边有一座温泉，有气无力的村民会随着温泉的水漂流，通过转换视角可以发现中央的入口，通过里面的井就可以回到现实世界。不过此时主角一行还是处于虚弱状态，乘坐天马来到老人所说的ザクソン村（就在主角出生的村子ライフコッド的东面），将老人的信物放在身上后就可以进入有狗看守的房间，在这里见到了老人的妻子并且获得了老人制作装备的道具。返回绝望村将道具交给老人，为了表示感激老人打算帮主角打造一件装备，选择好想要的装备后就可以在第二天起床后获得，离开房间时发现绝望村的人民不再绝望，主角一行也恢复了原有的状态。

欲望の町

从绝望の町往东走来到欲望の町，在这里大家都在不惜一切代价寻找大贤者的宝贝。在上方洞穴最深处的宝箱里找到一张纸条，一个名叫モルガン的人留言说自己知道宝贝埋藏的位置。モルガン居住在右上房间的二楼，支付5000G就能从他那里得到关于大贤者的宝贝的情报。前往村子西边的森林，这里已经聚集了不少为宝藏而来的村民，与



这里所有人对话后湖水开始退却，村民们一窝蜂地冲下去抢宝藏。打开宝箱后发现里面是空的，村民们也因为自己的贪欲而感到后悔，之后欲望村里的村民们不再贪心，此时回欲望村可以在富豪家里（门口有红地毯的屋子）拿到他珍藏的装备。

牢狱の町

调查湖底的空宝箱两次后出现暗道，通过暗道就可以来到牢狱村，与守门的巨人对话后发生战斗，这个敌人除了单体攻击高以外没有其他优势，保护好法系职业就可以了。



打败巨人后出现大贤者的声音，在得知主角一行是来救人之后，守卫将牢房钥匙交给了主角。进门后被卫兵带到了牢房，不过好在有钥匙可以随时出入，往上走下楼梯后与守卫对话，原来这个守卫是レイドック城的士官长，他将士兵的衣服交给了主角，穿上衣服就可以乔装成士兵随意在村子里行动了。

装扮成士兵与入口楼梯处的士兵以及最上方守住门口的守卫对话打听到修女明天将被行刑的消息，然后脱下士兵的衣服与村子酒店里的ルイ对话，然后与酒店上方的道具商对话，接着与酒店右下方守住通道的面具男对话，最后从小道来到道具商旁边，商量之后决定在酒里下药，趁守卫被迷昏时救出修女。

刚刚商量完对策后，就有人被士兵推上了斩首台，为了救犯人自然免不了一战，战胜两名士兵后士兵长带人赶到了现场并把主角打败（坚持一定时间后敌人会使用全体麻痹魔法，此战必败）。第二天，大部分卫兵因为喝了酒而昏睡不醒，与门口的卫兵对话后村民会赶来救出主角，与守在门口的反叛

军首领对话后就可以来到最高处的房间对付魔物アクバー了。

BOSS战 アクバー的实力不俗，攻击力高不说而且还会二次行动，并且还会不断召唤杂兵帮忙，因此建议将各个角色的高级职业等级练满之后再来挑战。队伍里最好配置两个回复职业，超级明星的“ハッスルダンス”技能可以无消耗给全体回血，是个非常实用的技能，再加上贤者的全体回复基本可以满足队伍的需求了，如果把光的职业等级练满了对战斗会很有帮助，技能“かがやくいき”可以对所有敌人造成200左右的伤害，几乎可以不用专门花时间在召唤出来的杂兵身上了。

暗黑岬



打败アクバー后，关押大贤者的门解除了封印，对关押在那里的大贤者使用“ろうごくのカギ ”后就可以将他解救出来。不过这个并不是大家原本以为的大贤者マサール，而是他的弟弟クリムド ，在告诉主角大贤者マサール的具体位置后クリムド就昏了过去。第二天醒来后主角发现这里的人都被变成了石头或动物，在村子西北道路的尽头使用クリムド给的道具，在这里的地牢里发现了大贤者マサール，不过却是奄奄一息。返回牢狱村找到クリムド，带着他再次来到大贤者マサール的面前，在大贤者的梦境里打败那两只大魔王的手下后大贤者终于苏醒过来，在两兄弟的合力之下デスタムーア城终于现出了原形，接下来就是最后的战斗了。

デスタムーア城



从牢房出来往上走就是デスタムーア城，城里的敌人很厉害，其中还有金属史莱姆王这种高经验的敌人，等级低的朋友可以在这里练练级，牢狱村西边的进户里可以进行全回复和记录。3F的蹦床需要算好距离再起跳，4F正确的路是最上面那个门，不过这里的宝箱一定要开启，里面有可以转职成为龙的道具，5F被大雾笼罩，只有闪电的时候才能看清路，这一层里有金属王之剑这类好东西，一定不要放过任何一个宝箱，再往前走就是与大魔王ムーア的决斗了。

BOSS战 大魔王一共有三个形态。第一阶段的ムーア主要使用法术，“マジックバリア”这类减低咒文伤害的魔法一定要用上，然后保证每回合都有人进行回复就不会有危险；第二阶段的ムーア主要使用物理攻击，此阶段的ムーア攻击力十分高，可以轻松对单体造成250左右的伤害，因此这阶段里贤者主要使用防御系辅助咒文；第三阶段要对付ムーア的本体和两只手，推荐顺序是先打右手后打左手最后打本体，左手主要使用单体物理攻击威胁不大，因此要先解决掉使用全体攻击咒文的右手，这个阶段回复的压力很大，建议带上些回复MP的药在身上，只要解决掉两只手就基本看到胜利的曙光了。

游戏的主线流程到这里就全部结束了，通关之后会让玩家乘坐天马到各地去旅行，顺便看看同伴们的归宿，在梦世界的ライフコッド村需要和ターニア对话，真实世界的ライフコッド村则需要和村长对话后才能离开村子，最后在レイドック城里与バーバラ对话完成整个旅行。看完剩下的结尾部分后可以存档，读取存档后可以继续游戏，现在就可以去探索剩下的未知部分了。

玩后感 

不愧是“天空三部曲”的最后一作，游戏的世界观比前两作大了许多，再加上游戏里多达18种职业以及各职业的丰富技能，让搭配自由度非常高，不过这也变相让游戏的时间增加了不少。游戏通关时间大约30小时。

文 longen 编 乌冬 美编 咕噜

作为一款动漫改编游戏，“《龙珠DS》系列”以原汁原味的剧情和出色的手感获得了不少好评。2代除了保留了前作的精华外，还追加了不少新鲜的要素，使游戏的内容更为饱满。

推荐度 B

光环视频收录

攻略透解 GUIDE THROUGH

DRAGON BALL DS2 ドラゴンボールディーエスツー 突撃!レッドリボン軍

NINTENDO DS

龙珠DS2 突击！红绸军	NBGI	A·AVG	2010年2月11日	日版
ドラゴンボールDS2 突击! レッドリボン军	1～2人	512Mb	5229日元	对应任天堂Wi-Fi网络连接

系统详解

系统菜单说明

かいもの：购买消耗道具或升级角色能力的道具，以及各种收藏用雕像

フィギュア：查看已经获得的雕像或者与其他玩家交换雕像

きょうか：升级悟空的能力

メニュー：打开系统菜单

セーブ：保存游戏记录

サバイバル：进行通信对战或BOSS挑战模式

操作

键位	作用
十字键	移动
A	滑铲/突进
B	冲刺回避/前车轮
X	强攻击
Y	弱攻击
L	变更攻击模式
R	进入蓄力状态
START	调出暂停菜单
SELECT	调出地图





特殊操作

格斗模式		
技能名称	按键操作	触控操作
舞空脚	按住R蓄力后再按强攻击键	点击悟空后蓄力，再向前方划动触摸笔
气功波	按住R蓄力后再按弱攻击键	点击悟空后蓄力，再点击气功发动的目标
残像乱舞拳	被攻击的瞬间按任意方向键，再使用方向键和Y键攻击想要目标敌人	被攻击的瞬间，点击两次悟空周围的任意位置后再点击敌人
如意棒模式		
技能名称	按键操作	触控操作
なぎ捕い	按住R蓄力后再按弱攻击键	点击悟空后蓄力，再点击气功发动的目标
如意棒キック	按住R蓄力后再按强攻击键	点击悟空后蓄力，再向前方划动触摸笔

连续技



通常攻击分为弱攻击（X）和重攻击（Y）两种，两种攻击可以组合起来使用，例如X→Y就是两连击，而X→X→Y就是三连击，只要用弱攻击起手再配合重攻击都可以形成不同的连击，根据连击不同效果也会有区别，玩家一开始只能够使用四连击，五连击和六连击需要在关卡中找到秘传书才能使用，其他同伴的连击则是购买升级技能等级的道具就会自动获得。

必杀技

当攻击敌人或被攻击时，都可以增加角色HP下方的必杀槽，当必杀槽蓄满一格后连点悟空两次（触控操作）或连按R键两次（按键操作）就能够进入必杀蓄力状态，接着需要按顺序点击画面中出现的“かめはめ”4个字（触控操作）或持续按住Y键（按键操作），在点击或按住按键的同时字体会循环由大变小，当玩家拿起触控笔（触控操作）或松开按键（按键操作）的时候字的大小就会固定下来，字体越大的话必杀技的攻击力越高。当4个字都完成后玩家还需要用触控笔点击（触控操作）或用方向键结合Y键（按键操作）来决定最后的攻击方向。另外除了悟空外其他人同样有必杀，不过使用方法就没有悟空这么复杂了，只要进入蓄力状态后即可使用。



SVB

本作新增的要素之一，某些BOSS战会以Sideview battle的方式来进行，玩法有点类似2D的格斗游戏，但不能使用道具，技能的出法则与通常的战斗相同，玩家只需使用各种技能击倒对方即可。

剧情QTE

部分剧情中会要求玩家在特定的时刻点击屏幕来完成剧情，这就是本作新增加的剧情QTE，剧情QTE失败的话会导致剧情无法进行下去，不过因为可以反复挑战，因此难度不大，只要注意点击的时机就可以了。

登场角色以及能力养成

这次可以使用的角色增加到了6人，除了悟空以外还可以使用布尔玛、小林、乐平、人造人8号以及阿拉蕾，他们都有各自的对应关卡。还有能力养成系统同样也是本作新增的，升级后角色的各项基础能力和技能伤害都会大幅增加，6个人中，悟空的升级方式有点特殊，必须先在各个关卡隐藏的罐子内找到龙之鳞片（うろこ），然后才能使用修行点来强化能力等级，其中黄龙のうろこ可以强化悟空的

必杀槽最大值、青龙のうろこ强化技能攻击力、赤龙のうろこ增加最大体力。而其他角色的强化则需要在商店中花钱购买能力上升的道具，每个角色可以购买4次，即能力上升2级和技能强化2级，最后强化完的效果和悟空升级的效果是一样的。



关于宝箱

本作保留了前作的宝箱系统，在每个关卡中有数个宝箱存在，宝箱只能拿取一次。从宝箱中可以获得收集用的雕像、金钱、修行点或技能秘传书，进入关卡前可以在关卡处查看该关有多少个宝箱以及拿取了几个宝箱。要注意宝箱的位置比较隐蔽，而且还有一些宝箱一开始是无法拿到的，必须学会了后面的技能后才能回过头来拿。

关卡评价

每个关卡过关后系统都会给出评价，评价的高低会影响到过关后获得的金钱和修行点，评价越高获得的金钱和点数也会越多，并且还有机会获得特殊的收藏用雕像。影响过关评价的要点只有一个，那就是过关时间，时间越短评价越高，最高评价为S。



关卡攻略

1-1 ふたたび冒险 さまよう湖

一开始向右走可以触发教学内容，因为如意棒被猴子偷走了，所以现在只能使用格斗模式，完成教学后往左边的道路走就可以开始正式攻关了。第一关的难度不大，敌人都很弱，惟一要小心的是蜜蜂型的敌人，必须把附近的蜂窝打掉，不然蜜蜂会无限增援。路边的石头内部藏有修行点和钱，不要错过了，在一些比较隐藏的路段中会藏有宝箱，多探索一下不难发现。到达最深处后会发现偷了如意棒的猴子，猴子的攻击力很低，使用连击很容易干掉它们。注意它们会丢香蕉皮，踩上去的话会滑倒，一共消灭12只左右的猴子就能取回如意棒过关。

1-2 シルバ军大佐登场

本关开始可以使用如意棒模式，一开始往右走即可触发如意棒的教学内容，多熟悉一下操作吧。完成后一路向左边走，很快就可以到达小BOSS所在的位置，小BOSS是一个拿着巨大棒子的猩猩，它的攻击速度比较慢，建议玩家使用格斗模式攻击它，四连击全中的话正好可以将其弹开，如果蓄力槽满的话推荐使用龟波气功，能够一次对其造成大量伤害。胜利后发生剧情，接着可以在SAVE点保存一下再前进，注意往后会出现拿机枪的敌人，要优先击倒。来到尽头后会与本关的BOSS银大佐战斗，他的实力一般，在他两连击后的硬直间就是攻击他的最好时机，建议使用格斗模式，这样配合冲刺闪避的话会比较安全。将其HP削减到30%即可结束战斗。

1-3 非常のレッドリボン

本关的目的是寻找新的龙珠，按下SELECT可以让上屏幕显示地图，此时再按R键则可以通过龙珠雷达查看龙珠的位置。一开始的路没什么难点，建议先往右走，这里有不少宝箱可以回

收，注意部分宝箱需要对着发光的地面使用如意棒敲击才会出现。巨大的牛型敌人体力很高，连续使用三次连击才能消灭它们，接着从左上角的出口来到下一个场景。三岔路的场景内先走左上角的通道，可以拿到“前车轮の秘传书”，接着返回走中央的道路，这里有两个宝箱，回收完毕后来到正中央上方的岩石前即可发生剧情，接着会对付一堆杂兵，没什么难点，优先将会使用远程攻击的敌人消灭即可。最后还要与银大佐战斗一次，他的攻击方式和之前差不多，用老办法攻击他吧，在其体力不支时他会使用三连发的火箭炮攻击，这招只要移动起来躲开地面上出现的锁定框就不会中招。

1-4 2人のシルバ-

完成3-4后才会出现的关卡。本关布尔玛会与两个银大佐战斗，推荐使用散弹枪战斗，开始后集中火力先消灭其中一个，注意银大佐的导弹锁定三连发，这招锁定速度较快，在HP不足时他会经常使用，推荐等其出招后再反击，只剩一个银大佐时建议用手枪攻击他，布尔玛能力不够的话，可以先到商店购买升级道具后再来挑战。

1-5 不器用な二人

完成8-3后才会出现的关卡。本次操作的角色是乐平，而对手是布尔玛，玩家每次都可以给其两组连击，两组打完后应立刻使用冲刺回避，因为此时她100%会使用手枪反击，不躲的话很容易中招，躲避完成后我们就可以再次攻击，如此反复很快就可以击倒她。注意布尔玛在HP降为30%左右时会使用必杀技，看到她蓄力一定要快速离开她的攻击范围。



1-6 哀しみのヤムチャ

完成1-5后才会出现的关卡。依然是操作乐平，敌人的数量很多，其中要注意刺猬在被攻击后会将刺竖立起来，此时攻击的话反而会受伤，需要待其将刺收起来才能再次攻击；豹子在发动攻击前不会出现硬直，看到它这样的话就得赶快闪了；最后拿着棒子的猩猩攻击范围很大，等它攻击后再反击它会比较安全。

2-1 北の少女スノ

一开始的两个场景没有太大的难度，第二个场景内最上方的宝箱暂时无法拿到。洞穴里有冰的地方只能靠滑行，通过冰面的正确方法是站在从上往下数的第3个冰柱前，按照右、下、左、下、上的顺序滑行即可，另外这里能够找到一个宝箱和一个“青龙のうろこ”，千万别错过了。通过后遭遇小BOSS猩猩，推荐用龟波气功对付它，一击即可结束战斗。出洞穴后先需要躲过滑雪车，再解决吊桥处的敌人后攻击吊桥的把守即可以将吊桥放下。接下来的场景要注意敌人的导弹，继续前进会进入红绸军的基地，这里需要消灭所有的杂兵才能开门。开门后有两条路，左边的可以回收一个宝箱并获得一个“赤龙のうろこ”，中间的路则是BOSS战的地方，本次的BOSS是一辆装甲车，一开始它只会用机枪的横扫攻击，推荐用格斗模式边闪边打，将其HP削减到一半后它会发射锁定的导弹攻击，并且HP越低时锁定的速度越快，这里建议打两拳就躲，反复几轮攻击就可以将其打爆。

2-2 マッスルタワ-の恐怖

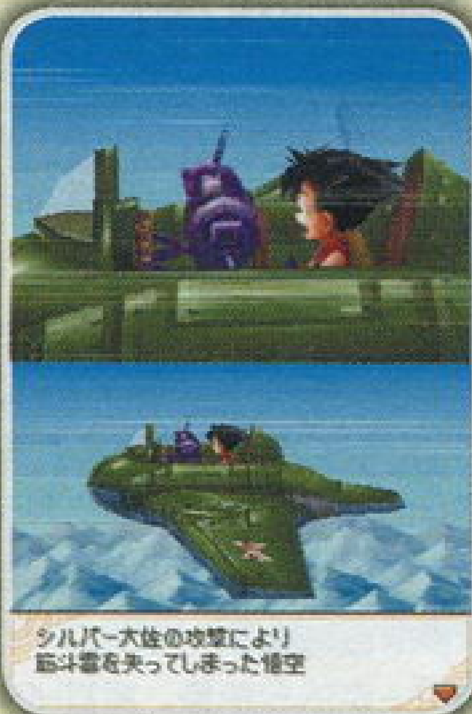
一上来就要对付一群杂兵，这里最好优先击倒会用枪的敌人，尽量减少HP的损耗。将杂兵消灭干净后会与BOSS钢铁军曹战斗，他的攻击力很高，一般的拳击很好躲避，不过一旦看到他蓄力的话应当尽量跑开，因为这招的攻击范围非常大，当然也可以看准了用冲刺或者残像拳反击他，当然对操作的要求也会高一些。将其HP削减到70%左右他会增加光线攻击和从口中吐出导弹，导弹的速度较慢很容易躲避，光线比较快且距离很长，回避时要有一定的提前量。将其HP削减到30%左右会发生剧情，发现原来BOSS是个机器人，最后的阶段就不用客气了，直接用必杀了结它吧。

2-3 忍者ムラサキ参上

这关要与红绸军的紫曹长战斗，一开始他会使用隐身术，需要我们先将其找出来，第一次很简单，树上挂着的美国国旗就是他，直接攻击即可。第二次和第三次需要注意看树上的花纹，有个洞的就是他了，打错了也不要紧，只会出现两只蜜蜂。完成后需要再次从石头中将其找出来，注意这里石头的形状，比较圆的那个就是他的本体，没有打对的话会被忍术攻击，找到三次后会与其展开真正对决。真正对决中紫曹长会使用分身术，一次最多会有三个分身出现，他每个分身的攻击力都不算太高，不过此战不用找出他的真身，只要一直攻击即可，建议用如意棒R键蓄力后再按下Y键的旋转攻击，他中了这招后会倒地，倒地后我们只要集中攻击其中一人，很快就可以消灭一个。胜利后注意会有救助人造人8号的剧情QTE，完成这个本关才算是结束。

2-4 ホワイト将军の罠

上半部分要操作的角色是人造人8号，一开始的场景没什么难度，场景的岔路不多，而且杂兵也很弱，注意回收宝箱即可，挡路的箱子和铁栏可以用蓄力攻击破坏掉，碎裂的地面用重攻击就能打开。第二个场景先需要推箱子搭平台，然后一路踩下各个位置的机关开门，踩下最后一个机关即可把夹着悟空尾巴的门打开，接着进入下半部分的BOSS战。BOSS战改回操作悟空，BOSS是巨兽布尤，普通攻击对它不起作用，正确的打法是先将场景左上方或右上方的墙壁打碎，让冷风流进来，然后吸引BOSS靠近，等它靠近得差不多后绕到它身后用吹飞攻击将其打到风口上，这样它会被冷风冻住，此时再攻击它就会起效果了。注意风口打开后会再次被堵住，因此时间一定要掌握好，推荐用格斗模式的重攻击或连击将其弹过去，这样还可以保证自己的移动速度，运气好的话3次攻击就可以解决它。另外注意BOSS战后有剧情QTE。



2-5 トモダチ

这次使用的角色依旧是人造人8号，他的攻击力和体力都比较高，对付杂兵基本上没什么问题，进入洞穴后第一个滑冰谜题的解法有点难度。从最右边开始按照上、左、上、左、下的顺序可以回收一个宝箱，接着从下方的道路开始先向右滑，再向上滑即可通过，第二个谜题的解法为需要从最右边按照上、右、上、左、下、左、上、右、上、右、上的顺序可以回收宝箱，接着再按照下、左、下、左、上、左的顺序就能通过。最后的再消灭一些猩猩就可过关。

2-6 ロボットの部品

回收物品的关卡，一开始可以在场景中央的位置找到1个“ロボットの部品”，第二个场景的物品同样也是在中央的位置。冰柱的谜题解法和2-1的一样，出洞穴在SAVE点之后的场景中央位置找到第三个，进入红绸军基地并打破上方的木箱可以找到第四个部件，接着再向北走找到最后一个部件后本关就算是完成了。

2-7 ふたたび参上！忍者ムラサキ

人造人8号对紫曹长的战斗，和小悟空的2-3关的第3个部分几乎是一样的，8号的攻击力和防御力都很高，建议玩家先用道具升级一下8号的能力后直接硬拼吧，非常简单。

2-8 ジングル村の食料难

完成4-5后才会出现的关卡。操作的角色是人造人8号，一开始的场景需要先将左右两边的机关打坏门才会打开，接下来的房间都是要求全灭敌人才能通过。最后的BOSS是钢铁军曹，注意他的攻击力相比前面的战斗都有所提高，多带两个回复道具会比较保险。



3-1 西の都のブルマんち！

第一个场景没什么难度，注意回收宝箱即可。第二个场景需要连续跳跃，掌握好提前量也很简单，湖中间的树可以用如意棒打倒，这样才能踩在上面跳过去，值得一提的是这里有格斗模式的秘传书，能够提升格斗模式的等级，千万别漏拿了。最后的场景会有两架小型飞机作为BOSS，它们的攻击力很高但速度依旧比不上悟空，用一击脱离的方法会非常安全，集中力量干掉一架后另一架上基本上也不会有什么作为了。

3-2 海贼たちの罠

本关一开始就会学到新的招式“气功波”，使用方法为格斗模式按住R键蓄力后再按下轻攻击键即可，“气功波”的优点在于不需要必杀槽即可使用，但威力相比龟波气功就要小很多了。第一个场景墙上的开关需要用气功波来开启，之后的石柱也是如法炮制。第二个的场景也有需要用气功波开机关的地方，另外注意在一处有铁门的地方必须先启动浮台，然后在浮台移动时看准时机将上方的石柱用气功波打碎才能够跳到对面。第三个的场景比较麻烦，水里有两条电鳗每隔几秒钟会放一次电，很容易被电到，第一只电鳗很好解决，第二只电鳗必须先将最左边的石块推到最上方搭桥，然后再将电鳗下方的石头推到右边，这样就可以跳到电鳗所在的平台上打倒它，顺便回收一个增加能力的鳞片，完成后继续推石块到左边的平台旁还可以取得一个宝箱。第四个场景对跳跃的要求比较高，跳的时候一定要掌握好提前量，有监视器的房间被监视器照到的话会强制战斗，不过敌人都比较弱，注意这里的房间虽然是关闭的，但实际上都可以打破墙壁进入，多攻击一下墙壁很容易就能找到位置。最后一个场景比较大，通过有吊车的地方时需要从旁边的楼梯绕到箱子上，然后用气功波将吊车吊住的箱子打下来搭路，另外在第2个有吊车的地方可以取得一个宝箱。完成后前往最后的场所进行BOSS战，这次的BOSS是海贼机器人，它初期的攻击方式有火焰喷射、射击和大刀攻击，这几招都不难躲避，但切记不可贪打，依旧推荐用冲刺配合拳击与其打游击战，BOSS体力不支时会增加一招电击，这招的速度较快，应避免站在其正面。

3-3 海底のわかれ道

前半部分操作的角色是布尔玛，她的武器全部是枪械，杀敌时推荐使用散弹枪，范围比较大而且硬直也不是很长。第一个场景内需要使用布尔玛的蓄力攻击遥控炸弹打开机关，具体操作为按R键进入蓄力状态，然后按弱攻击键释放遥控炸弹，按住弱攻击键结合方向键控制遥控炸弹移动，要爆炸时松开即可，注意飞机撞在墙壁上也会爆炸的。第二个场景没什么难点，专心清敌就可以了。第三个场景依旧要使用遥控炸弹开机关，通过后进入下半部分。下半部分操作角色变为小林，一开始的区域中最右上角房间的墙壁是可以打破的，多攻击一下墙壁即可，接下来进入海贼的会议室踩下机关打开暗门，里面的大箱子后藏着一个宝箱，别错过了。裂开的地板用小林的蓄力头槌即可打破（R键蓄力后再按重攻击键），之后的场景很暗，需要使用小林的光头将周围照亮才能顺利通过（R键蓄力后再按轻攻击键），注意这里有两个宝箱可以回收。最后的场景没什么难点，通过后会与BOSS谜之石像战斗，战斗很简单，控制小林用剑将石像射出的光剑弹回去即可，反复3次即可结束战斗。

3-4 光るブル-の眼

一开始的场景实际就是上一关小林的3个场景，这里就不再赘述了。进入最后的区域后会于第一个BOSS巨大章鱼战斗，这个BOSS的难度还是比较高的，只能用龟波气功或气功波才能攻击到它，它使用的触手拍击的时候一定要先躲，等它收回去后再调整角度使用气功波，而落石攻击很容易躲避，不过要注意可能会同时落下杂兵。打倒章鱼BOSS后紧接着就要和蓝将军对决，蓝将军的攻击速度很快，不过他攻击完后破绽很大，拳击加冲刺躲避的老办法依旧有效，当他的HP下降到30%后会使用蓝眼球攻击，他发动此招时全身无敌，我们只能逃跑，一定时间后光球才会消失，如果不幸被打中的话需要快速连打方向键或划动触控屏摆脱，不然被其抓住就是一顿暴打，建议玩家将龟波气功留到最后使用，一次性解决他。将其打倒后还没结束，必须找到海底的龙珠，这里要跳入水中的漩涡后才能前进，地面有裂缝的地方需要用如意棒打碎附近的石块让水喷出来，这样才能通过，一路来到中央的平台后根据雷达指示跳入对应的漩涡即可找到龙珠过关（注意跳错的话可以重来，但龙珠的位置会变化）。

3-5 乙女の纯情

布尔玛的关卡，由于她的体力很低一定要与敌人保持距离，在洞穴中需要爬到高台上后控制遥控炸弹将右上角大岩石下方的小岩石炸掉，一共要炸两次才能打开通路。最后会与两头霸王龙战斗，建议用必杀技配合火箭筒攻击，用回避给敌人添加魅惑状态效果更好。

3-6 海からのおくりもの



第一个场景需要操作布尔玛用遥控炸弹炸机关来启动移动平台，机关就在平台附近的位置，多搜索一下就能发现，一共要启动4次。第二个场景会有三次强制战斗，接着对付本关的BOSS大章鱼，章鱼的攻击方式和3－4篇差不多，不过要注意本关只能用散弹枪攻击它，手枪和必杀都无效。另外本关有个非常简单的打法，就是站在章鱼的正面用散弹枪攻击它，之后它必定会使用触手三连拍反击，躲避完后可以再给它一枪，如此反复。

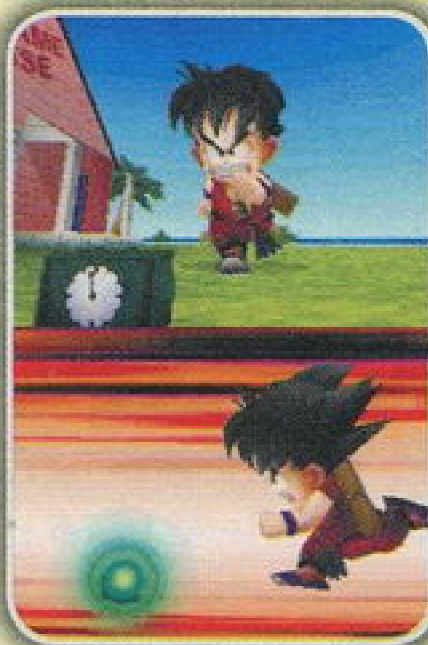
3-7 海贼のお宝

本关依然要用到小林的光头来照明，场景方面没什么难点，就是杂兵多一点，可以为BOSS战多蓄点必杀槽。这次的BOSS是海贼机器人，招式和以前3－2是一样的，3个必杀放完它的HP基本上也就见底了，再给它来几组连续技能即可轻松结束战斗。

3-8 ミクロバンドの行方

完成7－8后才会出现的关卡。开始后可以先回收右边的宝箱，然后跳入旋涡进入第二个场景，这里需要使用滑铲在各个房间之间移动，注意有些洞口是看不到的，可以从旁边是否有积水来判断，正确的路只有一条，不过分支上会有增加能力的鳞片可拿，多探索一下吧，最后有一场强制战斗，将几波杂兵消灭后就可过关。

4-1 んちゃ！追ってペンギン村



这关操作的角色是阿拉蕾，她的能力比起悟空来说要高出很多，而且她奔跑是带有攻击判定的，可以击破小型的岩石，而巨大的岩石则可以用攻击破坏。一路前进到第二个洞穴会与两只霸王龙战斗，解决它们后再走一段距离就能过关。

4-2 ペンギン村の则卷家

一开始会习得新的技巧“舞空脚”，利用舞空脚攻击跳出水面的鱼即可过河。接下来需要在5分钟之内击倒UFO，UFO的攻击都很好躲避，但它经常浮在空中，必须爬到高台上用气功波或如意棒才能攻击它，将其打落到地面后才能用拳脚伺候，注意它在每个场景逗留一段时间后都会转移，之后需要在几个场景内找到它，当然也要留心它放出的大便杂兵，最后值得一提的是本关有一个宝箱和龙鳞片，时间足够的话别忘了回收。

4-3 对决！ブルーふたたび

一开始的几个场景难度都不大，进入洞穴后需要看准时机在漂动的木板之间跳跃过河，注意第二个场景跳木板的地方有一个宝箱，里面是如意棒的技能书，一定不要漏了。接下来的场景没什么难度了，在SAVE点保存后再次与蓝将军战斗，本次BOSS战使用的角色是阿拉蕾，注意阿拉蕾没有冲刺回避技能，她的B键效果是张开防护罩，可以抵挡攻击，在来不及回避的时候可以利用一下。

4-4 ペンギン村の一日

很简单的一关，操作阿拉蕾在5分钟内将飞碟打爆即可，在有高台的地方利用高台发动“んちゃ炮”即可将其打下来，没有高台的地方直接和它拼血吧，反复3次就可以结束战斗。

4-5 ハッチャンの爆弾

操作的角色为人造人8号，本关推箱子的地方比较多，而且一些宝箱需要推箱子才能取得，特别是第三个场景内有3个宝箱，最后清完杂兵就可过关。

4-6 はぐれメタリック

使用阿拉蕾挑战钢铁军曹，钢铁军曹的攻击方式和悟空篇的一样，由于他的攻击速度非常慢，因此用阿拉蕾的B键防御罩很容易就可以防住他的所有攻击，BOSS的防御力非常高，推荐用一个攻击力上升的道具，可以大幅缩短BOSS战所需的时间。

4-7 主役が2人！アラレ対悟空

完成8-3后才会出现的关卡，控制阿拉蕾与悟空对战，悟空的招式想必就不用说了，用连击将其击倒后他起身很大几率会用连击反击，用B键防御后就又是攻击的机会了。当其HP下降到一定程度时会连续使用龟波气功，看准他发动的时机按B键防御住第一下就算是防御成功了，此时有大量的空隙攻击他，抓紧机会吧。

4-8 オラより強いヤツ

本关和4-7正好相反，变成了控制小悟空对阿拉蕾，阿拉蕾的招式和自己使用时是一样的，不过这次她的HP和攻防能力都很高，普通六连击打下去基本上没反应，建议玩家给她一组连击后立刻拉开距离，等她出完招后再上前攻击。当她HP降到一定程度时会使用必杀攻击，此时一直冲刺基本上不会中招。推荐玩家多准备几个攻击力上升的道具，不过就算是这样本场战斗的难度依旧很大，实在敌不过就吃药死磕吧。

5-1 圣地カリンの亲子

第二个场景需要将3个石柱排成一条直线再从上方绕过去，在出口的左边连续跳跃还可以拿到格斗模式的秘传书，千万别错过了。进入神殿后需要先将机关打开，让吊杆旋转起来才能够荡到出口位置的平台上，接下来的场景需要将不停放出杂兵的石柱打掉并将杂兵消灭干净通道才会打开。在有两扇门的场景需要先开上方的门，接着用如意棒扣一下上方场景中的弹射器将石块弹出去压住机关才能开下方的门，下方的位置需要先踩机关让巨石出现，然后用重攻击将石块推到对面的弹射器上再启动它。关卡最后是SVB，玩法和2D格斗游戏类似，操作方式没什么太大的变化，惟一要注意的是轻点十字上键为小跳跃，重点为大跳跃（触控笔以向上划的距离而定），而重攻击如果与对手的重攻击相撞的话会进入“相杀”模式，该模式下需要快速连点轻攻击键或快速划动屏幕才能胜利。

5-2 世界一の杀し屋“桃白白”

上半部分是与桃白白的SVB，他的攻击方式虽然比较狠，但此战只需打掉他一条血槽即可，因此难度不算高，另外要注意战斗后的剧情有QTE。下半部分需要爬加林塔，连打X键为爬塔，按B键能够跳跃，要注意的是这里除了血槽外还有一条耐力槽，耐力槽在爬塔时会不断下降，空了就不能做任何行动了，需要站在平台上才能补充，而血槽则不管何时都会自动减少，需要用跳跃击倒敌人后获得红心来维持，另外部分的平台上也有红心，可以多留意一下，否则体力槽空了就算失败。

5-3 カリン塔のカリン様

一开始就会与加林仙人对战，只需坚持一会就会发生剧情。剧情后会习得新的技能“如意棒キック”，操作为如意棒模式下按R蓄力加强攻击，在河边使用就可以到达平时跳跃到不了的地方，有弹簧的地方用该方法可以让棒子伸长到达上层。在瀑布的地方需要借助鱼背到达对岸，关键是要看准两条鱼处于同一个高度时才能跳。在SAVE点后会有两条路，这里建议走左边的，一路走到尽头可以找到四星龙珠，接着还要爬一次加林塔。到达塔顶后依然是与加林仙人战斗，这次一开始会习得新的技能“滑铲”，按A键滑铲后再按弱攻击可以将敌人挑到空中打，用这招对付加林仙人即可，注意加林仙人的攻击力和速度都很快，切记不能贪打。

5-4 孙悟空の逆袭



再次与桃白白的对决，一开始的战斗很简单，连续使用拳击就可以轻松打倒他，惟一要注意的是当玩家将其打飞后，他起身时如果距离玩家位置较远的话会使用远距离的踢腿，看到这招不要躲，站着不动就不会被他踢到空中，等他踢完后就是最佳的反击时机。打掉他的一条血槽后会发生剧情，之后他会使用咚咚波攻击我们，这招发动时画面背景会变，看到后立刻按方向键上跳跃就可以躲过。另外胜利后会有剧情QTE，别忘记了。

5-5 云よりも高く

再爬一次加林塔，方法和之前一样，只是敌人的数量多了不少，要注意HP的残量。

5-6 トレジャーハンター クリリン

完成6-4后才会出现的关卡，操作的角色是小林，一开始的场景需要用光头把圆形的灯照亮才能开门，接下来会有强制战斗。第三个场景要求先照亮左右两边的灯才能开门，左边的部分要掌握好伸缩平台的时间，跳跃时需要有一点提前量才行。右边的道路小心有刺的地形即可，大门打开后要注意会有巨石滚下来，前进时不能犹豫。最后的BOSS和5-1一样，没什么难度，将其逼入角落一顿暴揍就能胜利。

5-7 ライバル魂

完成8-3后才会出现的关卡，内容为使用悟空对小林和乐平两人，1对2看上去比较可怕，实际一点都不难，两人在被连击打飞后都会有较长时间的硬直，推荐用格斗模式的6连击，被打飞后还可以继续追击，不过要小心他们起身后的反击。

6-1 突击！レッドリボン基地

敌人基本上都会远程攻击，接近时一定得迂回，否则很容易吃子弹。第二个场景有导弹车，导弹的落点可以通过地上的圆圈确认，只要远离圆圈就不会有危险，另外带有RR字样的大门和车子是会不断出杂兵的，一定要优先破坏。在有吊桥的地方必须攻击旁边的把手才能将其放下（注意有一个把守在上屏，要用气功波攻击它）。本关的BOSS是一辆战车，战斗不算太难，优先将两道有RR字样的门破坏会轻松一点。

6-2 レッドリボン军必死の攻防

一开始要用滑铲从楼梯上的通风口飞到另一边（后面出现的通风口也相同），接下来场景中的光线同样也要用滑铲通过，后面的场景内出现的需要同时攻击左右两边的机关可以用如意棒的旋转攻击搞定。最后的BOSS是紫罗兰大佐，她的攻击力非常高，而且枪械的射程很远和速度很快，使用冲刺从侧面或背面攻击她吧。

6-3 ブラック参谋の野望

场景内地雷和油桶比较多，再加上大部分房间都要求强制战斗，因此行动的时候一定要小心。其他的地方就没什么值得注意的了，一路消灭杂兵就可过关。

6-4 出击！バトルジャケット

本关的BOSS要打两次，第一次它会使用火球、挥拳、冲刺和防护罩等攻击方式，火球落到地面后燃烧一段时间，注意要绕开；挥拳的攻击速度很快，只能靠冲刺来闪避；防护罩和冲刺的时候会有明显的发动动作，用冲刺就能躲开。将其HP削减到一半左右他会追加一招小刺球，看到它用这招一定要第一时间将小刺球打掉。第二次为SVB，这次它的攻击招式变成了发射导弹、放出两面防护罩、冲刺以及挥拳，冲刺和挥拳都和之前差不多，主要是导弹比较棘手，一定要看清楚再回避；防护罩是可以打掉的，还能大幅增加必杀槽，一攒满必杀槽就不用客气，直接放吧。胜利后的剧情中有两次QTE，注意别点漏了。

6-5 サルバトルジャケット

与6-4关的第一场BOSS战一模一样的，只是BOSS的HP、攻击力和防御力又提高了，注意回复不会有太大的问题。

6-6 女の战い

使用布尔玛与紫罗兰大佐单挑的关卡，由于紫罗兰大佐用的武器也是各种枪械，因此布尔玛占不到任何便宜，再加上紫罗兰大佐的攻击力非常高，因此推荐玩家将布尔玛的能力升完后再来挑战本关。想轻松一点可以购买两个攻击力上升和补充必杀槽的道具，用了道具后直接冲到紫罗兰大佐面前使用必杀，全中的话不用10个必杀就可以直接干掉她。

7-1 最后のドラゴンボール

本章基本上都是BOSS战，第一场是小林对吸血蝙蝠，吸血蝙蝠通常会保持蝙蝠的状态，这个状态下它只会使用声波攻击，被攻击到的话角色的方向控制会颠倒。靠近后他会变成人型使用拳击、腿击或吸血攻击，前两种攻击的攻击力很高，一定要用冲刺来回避，最后的吸血攻击不但攻击高，而且会给对方回复体力，如果不幸被抓住的话，一定要快速划动触控屏摆脱掉。



7-2 决死の大流血战

这场是乐平对透明人，透明人一开始是看不见的，只能依靠透明人在攻击时引起的特效判断他的位置，把他的HP削减到一定程度后发生剧情，成功完成剧情QTE后透明人就会显形，此阶段就没什么难度了，透明人的速度和攻击力都很低，使用连击或者必杀都能够轻松击倒他。

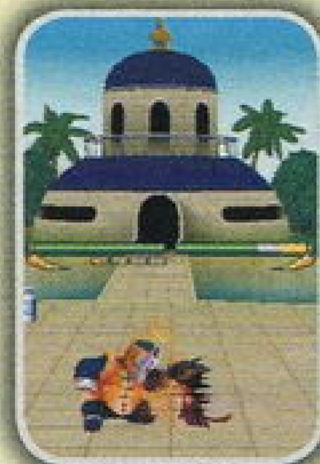
7-3 恐怖！恶魔の便所！

本关的战斗都是SVB。一开始是乐平对木乃伊，打到一定程度后就会自动结束战斗，接着换悟空上场，木乃伊的攻击方式很少，对付它最好用拳击6连击，将其逼到角落后一阵猛攻很容易将其屈死在角落里。

最后是悟空对恶魔人，恶魔人的叉子很长，悟空的拳脚攻击很吃亏，推荐跳到空中后用飞脚先踢中他再展开连击，或者用滑铲发起攻击也同样有效。当其体力不支时会使用恶魔光线，此招的发动速度非常慢，一个滑铲或跳到空中飞踢就能取消他的攻击，有必杀的话也可以直接放。

7-4 なぞの5人目の男

这次决斗的对手是悟空的爷爷孙悟饭，悟饭的攻击力和速度都很高，一开始他只会用普通的拳击、空中回旋击和残像拳，前者和他对轰即可，当其使用空中回旋击时可以用冲刺跑到他背后攻击他。打掉他一条血槽后会发生剧情，之后他的招式会追加龟波气功，这招只要跳起来就可回避。推荐从空中对他展开攻击，然后再使用拳脚连击即可。本关的难度不算很大，耐心一点一次就能通过。







7-5 クリリンの试练

小林的试练关卡，需要使用小林连续战斗4场，试练关卡不能使用道具，而且一旦中途战败就必须从头开始，难度相当大，建议将角色的能力升满后再来挑战。第一场战斗是对吸血蝙蝠和透明人，优先击倒吸血蝙蝠，剩下透明人就没什么威胁了，注意尽量不要使用必杀，将必杀留到后面。第二场和第三场分别是与木乃伊和恶魔人的SVB，因为和前面一样，这里就不多说了。最后一场战斗的对手是龟仙人，他的攻击力和速度很快，而且他受到攻击不会出现硬直，所以最好使用短一点的连击来打，多了的话很容易被其反击，龟仙人的连击实际上和悟空的比较类似，在其攻击后硬直时再冲上去动手会比较安全。本战有一定的难度，耐心是胜利的关键。

7-6 ヤムチャの试练

完成1-6后才会出现的关卡。与小林的试练关卡几乎一样，不过控制的角色是乐平，前面的战斗就不多说了。最后一场战斗的对手是悟空，战斗时同样要注意连技不要过长，否则他中途可能会反击，HP降到一定程度以下时悟空就会使用龟波气功，只要一直移动就不会被打中，难度比小林的试练要简单很多，不过同样建议玩家将其能力升级后再来挑战。

7-7 友を超えたくて

完成7-5后才会出现的关卡，控制小林与悟空决斗，本战可以使用道具因此难度很低。

7-8 さがしものは占いで

完成7-4后才会出现的关卡，悟空的试练关，前面几场战斗和7-5是一样的，最后一场战斗变成了与桃白白的SVB，他的攻击方式和以前相比没有变化，用老办法将他打倒吧。

8-1 ピラフの大作战



这关的流沙是可以进入的，不过需要先将守在里面的敌人打倒，而有些路被旋风挡住而无法通过，只能先走没有旋风的道路，一直来到吹出旋风的机器处，将机器打坏就可以让旋风消失，之后跳下去继续前进会遭遇两个小BOSS，建议连用两个龟波气功一口气将它们解决。

8-2 いざ空中要塞へ！

第一个场景有数场强制战斗，不过难度都不高，在出口处可以找到龟波气功的秘传书，一定要记得拿。接下来的场景需要破坏3个卫星装置才能打开大门，3个装置分别位于三道传送门内，中间的传送门都是一些强制战斗，右边的传送门需要连续通过不断出现的平台，一共有3处，第2次和第3次的难度比较大，注意多观察，掌握好一定的提前量，左边的门没什么特点，成功破坏3道门后进入最上方的传送点即可结束本关。

8-3 超合体！ピラフマシン！

一开始的场景上方可以找到一个回复必杀槽的星星，之后进入传送点要与3个机器人战斗，它们单个的能力不高，不过3个一起上还是比较麻烦，建议逐个击破，注意当它们全身发红时是无敌的，消灭完后还会补充一次增援，也就是说一共要消灭



6个。剧情后一路返回，从左边的道路进入，这里需要先来到地图上方的升降平台上，然后用气功波开启上方墙壁的机关让平台开始移动，中途平台会停下来，需要到左右两边再次启动机关。接下来的两个场景没什么难点了，注意抓紧时间，不是强制战斗的敌人就没必要与其纠缠了。

最后的BOSS战是对皮拉夫机器人1号机、2号机和3号机，可以先击破个头最小的1号机，这样它就不会指挥其他两台机体攻击了，2号机靠近后会用投技，切记不要贪打，3号机只有喷火攻击比较有威胁。战胜后3台机器会合体，合体机器人的招式比较多，远距离时它会使用导弹，近距离时则会使用脚踩和压杀，建议与其打近身战，当其跳起时快速向下冲刺回避即可，不贪打的话它基本碰不到我们，还有必杀技一定要多加利用，能够快速削减BOSS的HP。打完BOSS主线流程就结束了，悟空的能力养成系统会追加重置修行点的功能。

8-4 ペンギン村の大事件

难度比较大的一关，使用的角色为阿拉蕾，流程方面和8-2关一样，需要打破3个卫星装置才能开门，注意路上的杂兵要比原来要多出不少。BOSS是合体后的皮拉夫机器人，它的招式在原来的基础上追加了一招吹风攻击，每隔几秒就会使用一次，一旦我们被吹远接下来的就是一阵导弹攻击，非常棘手，遇到这招时最好优先躲避。

8-5 あの人を追いかけて

完成7-6后才会出现的关卡。使用乐平和龟仙人对决，龟仙人的招式和7-5一样，难度非常大，不过由于没有使用道具的限制，道具流硬抗是最快捷的打法。

8-6 ピラフ×RR

同时面对红绸军以及皮拉夫的机器人，难度相当大，而且三台机器人往场地一站后，导致我们可活动的空间非常小，回避攻击起来会非常困难，只能用道具慢慢磨了。

8-7 ピラフ背水の阵

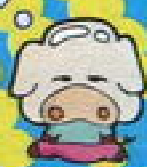
与皮拉夫合体机器人再次决战，决战的场地和8-4是一样的，具体可以参考8-4关的打法。

8-8 果てしなき道のり



将以前关卡中各种谜题和机关都集合起来的关卡，主要是考验玩家解的谜能力。其中有时间限制的场景难度最高，一次通过可能比较困难。每完成一个场景都能够获得一个宝箱，而且在该迷宫内还能找到不少鳞片。最后的BOSS是加林仙人，除了能力提升外，攻击方式和以前没有变化。





新增的SVB和挑战模式等都大大增加了游戏的可玩性，还有可以操作的角色由前作的一个一下增加六个，这一点可以说是最让FANS感动的地方。美中不足的是相比前作，关卡的长度要有所减少，谜题的难度也是大幅下降，一周目只要15小时左右就能通关。

掌机市场扫描

随着官方6.20系统的更新，PSP的破解又迎来了新一轮的“杯具”，如之前的《王国之心 梦中诞生》还有刚出的《噬神者》都无法运行ISO，一到这种关键时刻广大PSP玩家都会把目光集中在GEN小组身上，可目前GEN小组仍然没有动作，看来玩家们还得耐心等待了。好，下面还是让我们来看一下最近的掌机市场行情吧。 **栏目主持：乌冬**



年前的电玩卖场赚的是上班族朋友的钱，随着年后上班族们开始新一年的打拼，商家们调整战略把目光落在了红包装得鼓鼓的学生朋友身上，五花八门、名目繁多的优惠套餐、礼包层出不穷。到底有多少是真正的实惠呢？学生朋友们可得擦亮眼睛，坚持不轻易听信商家劝言、坚持自己心中原则和不贪小便宜等三项原则，方能在满布陷阱的不规范市场里以合理价格买到自己心仪的商品。

小P家族的主力PSP-3000从初四开市至今由于货运、批发商过节等原因使得被旺季消耗的库存得不到很好的补充，渐渐出现无机荒，市场上除了黑银两色外其余均断货，前者报1460元、后者报1480元，继续维持在节前价格水平。由于受停产、新主板等因素的影响，笔者预计未来的3000型走势不太乐观，报价会在现在的基础上慢慢提升。但价格不是关键，不时地缺货、新老主板间破解技术的青黄不接才是困扰卖场、导致价格失控的真正问题所在。

iDSi在节后铺货到了卖场，1260元的亲民价格足以彰显神游公司的诚意，比水货略高出一点的价格即可享受行货的本土化待遇和售后服务，推荐给想购买NDS主机的朋友。目前还处于高价位的NDSi有红、冰蓝和绿色三种颜色，分别报1380元、1320元和1360元，黑白两基础色报1220元和1230元，蓝色报1230元。大块头的NDSi LL报1980元，韩版全色系NDSL报830元。

最后跟广大学生朋友分享一下节后购机的一些经验。长期不规范的电玩市场缺乏监管，尤其是节后更是危机四伏，二手翻新、以次充好，明里优惠、暗里忽悠的优惠套餐礼包等现象尤其严重。不良商家瞄准的就是兜里有压岁钱而又缺乏经验的学生朋友。商家的手段主要有以下两种，大海报上写的超低价机器是特别指定的，其实就是翻新机，你要挑他不指定的，他会有一堆理由要你加钱，一些学生朋友往往碍于面子问题和销售员的热情服务往往不好意思离开，殊不知这样就掉下陷阱了。第二就是老伎俩“大礼包”，只要留意下礼包里面那些商品的质量就知道含金量其实不高，况且很多东西你最后其实是用不上的。解决方法就是要买什么样的配件？要几件配件？自己心里有个数。买配件最好挑有品牌的，虽然价格虽然略高，但质量往往优于山寨货。





由于整体经济形势的不乐观，今年的春节市场并没有出现往年的“非理智型火爆”，无论商家还是消费者都保持了清醒的头脑。而且进入2月份以后PSP-3000大幅涨价的主要原因并不是销售旺季的到来，更多的还是由于可破解的主机存量越来越少，5.03以上版本的破解进度缓慢，于是造成了物以稀为贵的局面。

到了节后主机价格仍然没有出现回落现象，其中PSP-3000的红色基本已经断货，特别提醒想要购买红色主机的玩家最好能够退而求其次，选择数量更多的黑色或银色主机，而且缺货导致市场上出现了一批翻新的红色主机，红色主机因为使用人数较少，难以比较成色，一些经验不足的购买者很容易中招。除了红色以外，白色、黄色和绿色单机价格都超过了1600元，而黑色主机的价格也涨了不少，达到了1500元，不过大部分的商家都是在消化之前的存货了，可以预见的是不久之后主机价格还会继续上涨。现阶段购买PSP的玩家既要睁大眼睛仔细分辨主机的真伪，同时也要继续提高自己的心理价位，因为从商家的批发价格来看已经很难做出多大的让步了，物美和价廉之间尽量还是应该选择前者。

任天堂的NDSi方面虽然不存在破解难题，但是由于两种机型NDSi和NDSi LL同时存在，让本来就摇摆不定的消费者更加犹豫不决。个人建议从性价比出发还是选择NDSi较好，一套1400元左右就可拿下，而且不用担心缺货的问题，基本上可以放心购买。



春节是一年中最大的销售旺季，走到哪个卖场都能见到人山人海的排队景象，场面甚是壮观。年假前各类主机的价格就已经开始上涨，春节期间更是每天都能收到新的涨价通知，相比年前，PSP各机种最少的也上涨了50元。目前PSP-3000里最便宜的黑色已经涨到了1480元，而白色依然是基础色里最高的1580元，介于两者之间的银色是1520元，彩色机器里蓝色和红色报1680元，绿色和黄色报1550元。建议想在最近这段时间购机的朋友还是选择黑色的PSP-3000，一来价位不算太高，二来货源也比较充足，除了有通常版外，还有《瑞奇与叮当》和《摇滚乐队　不插电》的限定版可以选择，而且限定版的价格也不会太贵，报价分别是1520元和1580元。停产很久的PSP-2000已经很难找到全新机了，仅存几种颜色的报价也比之前高了许多，黑色和白色是1350元，其他颜色则在1280元～1350元。

记忆棒方面也是随着主机价格水涨船高，8G MARK2报价是160元，红色极速报价是180元。16G MARK2报价是280元，红色极速是330元。连配合PSP-3000刷机的小容量记忆棒，也从原来的30多元涨到了100元左右。

NDS方面，NDSi由于有行货的支持，主机价格稳定，报价是1280元，NDSi则是1180元，而NDSi LL目前处于缺货中。

各地市场掌机及周边价格

本辑市场扫描为大家列出各地掌机及周边参考价格，以下所有参考价格中，单位为元，本辑所列价格都为单机价格。各地价格有差异属于正常，因此以下价格仅供参考之用。最后，乌冬向所有提供价格信息的朋友们致谢。更多商品价格信息请登陆levelup电玩商城（http://asp.levelup.cn/mall/）查询。

城市	提供者	PSP go	PSP（3000型）	PSP（2000型）	NDSL	NDSi	iDSi	NDSi LL	MSD（16G）	MSD（8G）
广东广州	沈朗	1670	1460	—	810	1220	1260	1980	310（HG）	155（HG）
北京	绿洲电玩	—	1500	1350	790	1150	—	1550	280	170
陕西西安	快乐多电玩	—	1480	1280	780	1160	1280	1580	280（HG）	170（HG）
安徽合肥	顶点电玩	1550	1480	1300	850	1180	—	1550	240	140
黑龙江哈尔滨	鑫星电玩	1580	1400	1150	600	1180	—	1400	230	130
四川成都	海豚电玩	1550	1420	1250	820	1180	—	1420	195	120
福建厦门	快乐多电玩	1650	1550	1380	900	1150	1280	1600	280（HG）	170（HG）
浙江杭州	江城博晶电玩	1700	1200	1450	1000	1250	1280	1550	250	140
山西太原	逸豪电玩	—	1550	1300	900	1250	—	1550	320	180

硬件短消息

栏目主持：乌冬　文 就爱360

以往买回掌机，第一个动作就是要为屏幕贴上膜，然后选一款好看的包包。不过，近来猛然发现，喜欢"裸奔"的人越来越多。身边就有位朋友，一大堆数码产品没贴膜也没包包，全部裸奔，甚至连NDS的下屏都是裸露的。其实，现在的产品没有那么娇气，小心使用才是关键哦。下面给大家看几款有趣的周边吧。

NDS宠物包





品名：NDS Pet style Protection Carry Case and Puppet
种类：保护包
出品：CTA
对应机种：NDSL/NDSi
官方价格：19.99美元

电视里经常可以看到有钱人穿皮草，现在NDS也有自己的皮草啦。其实这款狐狸皮草是NDS用的收纳包，狐狸的嘴巴上有拉链，拉开后，让其张开血盆大口，NDSL和NDSi主机正好可以放入其中。狐狸口中还有四根绷带，可以将主机牢牢卡住，即使不拿出主机也能正常游戏。虽然不是真皮草，但还是做得有模有样，是不是觉得穿上皮草后的NDS也变尊贵了不少呢。



PSP go便携包





品名：ハードポーチ for PSP go
种类：保护包
出品：Hori
对应机种：PSP go
官方价格：1050日元

由配件大厂Hori生产的PSP go专用便携包。包包外壳采用了EVA材质，可以很好地保护机器，内部则是毛绒材质，机器不会被划伤。另外包包还有夹层，除了可以放入PSP go外，还能放下记忆棒等小配件。共有蓝色、红色、黑色三种颜色可选。

NDSi LL 透明保护壳



品名：NDSi LL Crystal Case
种类：保护壳
出品：Hori
对应机种：NDSi LL
官方价格：1180日元

这款透明保护壳适用于NDSi LL，可以将你的爱机从头到脚严严实实地包裹起来。据Hori透露，保护壳采用了独特的材料，硬度非常高，而同样的耗材也被用于头盔，可见其保护性能之高。外壳的正面为NDSi LL的摄像头留了小孔，而且专门做成了泪珠形状。此外，SD卡槽、耳机插口、电源插口处也都留有小孔，不会影响用户的正常使用。

PSP go音箱

品名：PSP go Speaker Dock
种类：音箱
出品：CTA
对应机种：PSP go
官方价格：39.99美元

虽然PSP go是升级机种，但所带的喇叭依旧音质一般，想提升音质的话，那只能依靠外置音箱了。这款PSP go音箱采用了平板式设计，附带了两颗独立的喇叭，可以很好地还原音乐的本来面貌。音箱还内置了长条状的蓝色LED灯带，闪烁起来动感十足。



NDS木质保护壳

品名：NDS Wood Case
种类：保护壳
出品：Game Tech
对应机种：NDSL/NDSi/NDSi LL
官方价格：——

保护壳要出新，那就从材质入手吧。以往的保护壳都是塑料材质，这款保护壳却别出心裁使用木头作为材质。我们可以清楚地看到木材的纹理，而且每个保护壳的纹理都是不同的哦。目前，产品推出了适用于NDSL、NDSi、NDSi LL以及iPhone、iPod Touch等产品的版本。为了能让用户彰显个性，厂商还特别提供外壳定制服务，可以在外壳上雕刻文字或者图形。





太阳能充电器

品名：iCharge DX
种类：充电器
出品：Linksinternational
对应机种：NDS/PSP
官方价格：6980日元

太阳光取之不竭用之不尽，是21世纪新能源的代表。这款由日本厂商开发的太阳能充电器可以把太阳光转换为电能为掌上设备提供电力。产品的正面是太阳能板，可以吸收阳光，内置了1350毫安大容量的蓄电池，能够将电力积蓄下来。除了利用阳光充电外，内置的蓄电池还支持用普通电源充电。产品带有两颗LED指示灯，可以显示电量。太阳能充电器采用了本体与充电线相分离的设计，能够通过更换充电线来给不同的设备充电。产品包装内提供了NDSL、NDSi、PSP以及iPod等适合各种产品充电的转接头，扩大了使用范围。颜色有草绿、粉红、天蓝等7种可选。







文 C.H.1. 编 乌冬

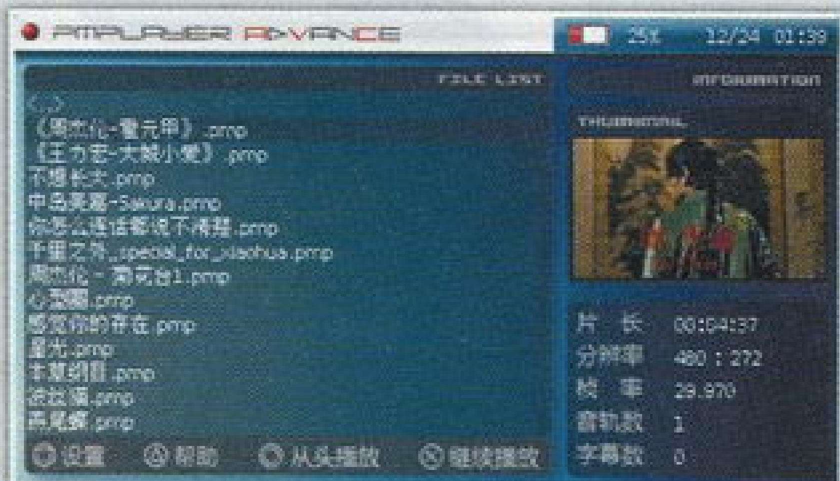
PSP软件学院

春节前后，国内电影业来了次大爆发，优秀电影实在太多了，有好莱坞大片《阿凡达》，有成龙的《大兵小将》，有甄子丹的《锦衣卫》，还有动画电影《喜羊羊与灰太狼 牛气冲天》等等。据统计，从去年11月20日开始计算，整个贺岁档电影票房达到了30亿元。下面看看最近有什么新鲜软件出炉吧。

自制软件

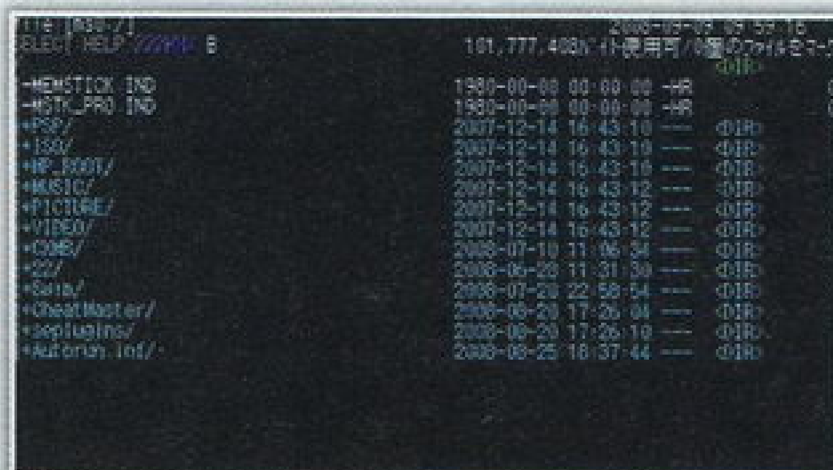
PPA新版放出

要问PSP上最好的视频播放软件是啥，相信所有人都会不假思索地回答，是PPA。PPA早已在PSP上的播放软件里稳坐老大的位置，其实这一切都和作者的辛勤努力分不开。君不见每隔一段时间，PPS都要推出新版吗？即使在春节期间，PPA仍旧保持着正常更新，于1月27日放出新版。新版加入了对FLV视频的支持，像优酷、土豆等视频网站都采用的是FLV格式的视频。我们可以将这些视频通过专门的工具下载下来，然后放到PSP上使用PPA观看。新版还修正了AVC解码器的内存释放错误，防止软件崩溃；软件界面的字体重新使用点阵宋体，字体显示更加锐利。



PSP Filer新版公开

PSP上的文件管理软件PSP Filer于1月31日放出V6.6版。新版解决了无法精确计算目录容量的错误；加入了音频播放时间显示；修正了音乐播放器的错误；图片浏览器中加入了标记文件的功能，同时按○和□键可以添加标记。PSP Filer也是一款资格相当老的软件，第一版可以追溯到2006年，迄今正好四年的时间。



模拟器

NesterJ新版放出



PSP上的FC模拟器NesterJ于2月3日放出V1.12 Plus 0.61 RM版。原版的NesterJ早已停止更新，这次的版本可以说集合了众多开发者的智慧。新版加入了回退功能，当游戏进行不顺利的时候，可以回到刚才的流程。这个功能很适合菜鸟，比如不小心掉下悬崖，那可以直接倒回到失足的地方重新来过，再难的游戏也能通关了。

新版加入了对Davex开发的褐色调色板的支持；改进了金手指功能，增强了易用性；加入了异常处理机制，防止软件崩溃；加入了视频制式选择，可以从PAL或NTSC中选择不同的制式；增加了删除功能，游戏列表中可以将ROM删除；支持FAT ROM读取模式，即使ROM为中文文件名也能正常实现了，不再显示为乱码。新版加入了对新Mapper的支持，可以运行更多的国产中文游戏，比如“《最终幻想Ⅶ》”等。

EmuMaster新版放出



还记得MasterBoy吗？它可是PSP上最优秀的SMS、GG模拟器。不过，很长一段时间都没有MasterBoy的消息了。其实，MasterBoy并没有消失，而是换了个马甲，改名为EmuMaster。EmuMaster于1月21日放出了最新的V3.00版。新版提升了游戏载入速度，加快了5%左右；修正了部分游戏的运行错误，可以通过补丁来运行《银河战士》；加入了新的图片。与MasterBoy相比，EmuMaster的改变可不仅是一点两点，而是加入了对新机种游戏的模拟。EmuMaster能够运行SMS、GG、GB、GBC四种机种的游戏，而且都相当不错，喜欢怀旧游戏的朋友要留意了哦。

同人游戏

《South Park's Heaven VS Hell》公布

PSP上的自制游戏《South Park's Heaven VS Hell》于近日放出新版。游戏已经初具规模，内置了60个关卡，并有武器和魔法供选择使用。游戏开始前还会有长长的故事介绍，讲述的是天使和恶魔之间发生了战争，而玩家要保护天使不受伤害。游戏中，用PSP的方向键或滑杆来移动光标，按×键确认选项，按START键回到主菜单。







NDS软件学院

寒假假期虽然很长，但过得却特别快。作息时间被完全打乱，主要活动都安排在下午，经常是一天只处理一件事情，效率很低。等到适应了这种生活后，却发现假期原来快结束了。这里给各位读者拜个晚年，祝大家在新的一年里学业事业有成。下面看看春节期间NDS软件业有啥大事发生吧。



Volcano Browser新版公开

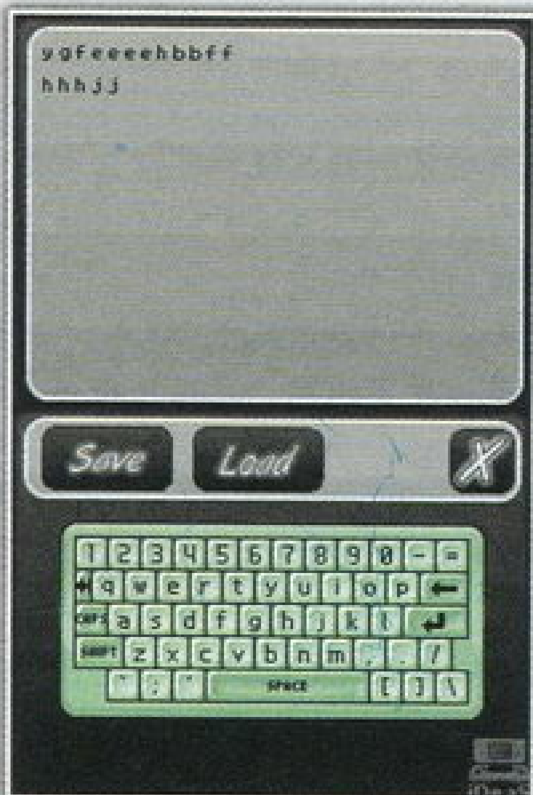
PSP本身就自带了网络浏览器，任天堂也倾听用户的呼声，为NDSi加入了网络浏览功能。但遗憾的是，NDSi中的网络浏览器只能浏览日文、英文等网站，如果浏览中文网站的话，字符编码的原因，很多汉字无法正常显示。最近，灾难工作室专为国内玩家开发了NDS用的中文网络浏览器软件Volcano Browser。它可以正常地显示中文网页，更重要的是它可以运行于任何版本的NDS主机上。即使你用的是NDSL，也不需要SLOT-2槽的扩展卡，就能上网浏览中文网页了。

Volcano Browser于1月30日放出了V1.1版。新版中，软件提升了解析速度，含有10万代码的HTML网页文件的解析时间能控制在5秒之内；更改了软件界面，使用白底黑字方式；加入了网址录入显示，防止错误输入网址；加入了更新检测功能；加入了安全断网功能，方法是同时按住NDS的L和START键。软件已经能够解析所有的网站，但是使用JS代码重新定向的网站还无法解析。软件的联网功能也还有些问题，有时会出现无法连接的情况。使用中还会出现点击链接无反应的状况，可以多点几次试试。

在安装软件时，注意要把字体文件ASK12、HZK12都拷贝到烧录卡存储卡的根目录下。开发小组在2月22日的时候发布了Volcano Browser的V2.0预览版。不过这个版本仅供测试用，并无实质性的功能。在预览版中，改进了Wi-Fi的链接方式，能够以安全方式断开网络，并加入了联网功能。有兴趣的朋友可以光顾软件的官方网站，网址是http://www.ai-mu.com.cn/ndsbrows/wp。

NotePaint新版发布

NDS上的自制软件NotePaint于2月20日放出V1.0版。新版改进了图形；支持多种字体；可以更改键盘颜色；支持文档的保存和读取。NotePaint具有绘图和记事本两种功能，运行后，通过点击下屏的Notepad和Paint按钮来切换。在记事本模式下，下屏会显示虚拟键盘，上屏显示输入的文字。按NDS的十字键则可以改变键盘的颜色，共有红、蓝、绿三种颜色可选，而按NDS的A、B、X、Y则可以改变显示字体的字形。绘图模式则要简单很多，直接用触控笔在下屏上绘图即可。用户尚无法更改线条大小以及选择颜色。



Segtendo新版发布

不知大家还记不记得世嘉最后一台电视游戏机DC手柄上的那个小东东——VMS？VMS有一个液晶显示屏，可以充当记忆卡用，但也能够显示游戏相关的图像，甚至玩模拟游戏，所以也可以归为掌机的范畴。日前，有网友将VMS的模拟器搬上了NDS，让我们通过NDS来感受当年VMS的风采。Segtendo的最新版于2月16日发布，已经可以模拟VMS的系统界面，并能运行迷你游戏。

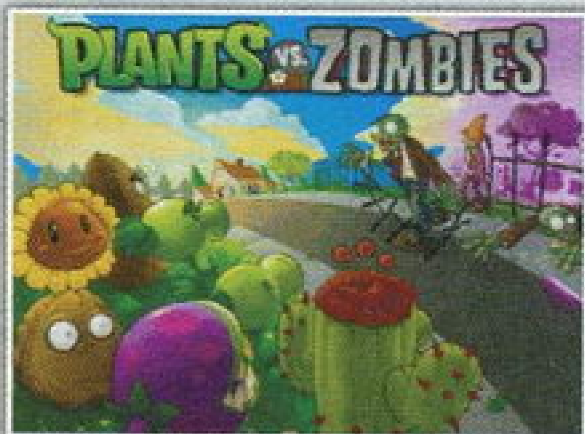
安装时，将VMS.ini拷贝到烧录卡内存根目录下，游戏ROM则放到VMS/Games目录下。另外还需要取得VMS的BIOS文件，并改名为VMU_BIOS.bin，放到VMS目录内。然后在NDS上运行VMS目录下的VMS.nds程序，稍等片刻，便会进入模拟VMS的主界面。程序运行时，按X键可以暂停模拟，按L、R、Y键可以复位，重新设置VMS的系统。

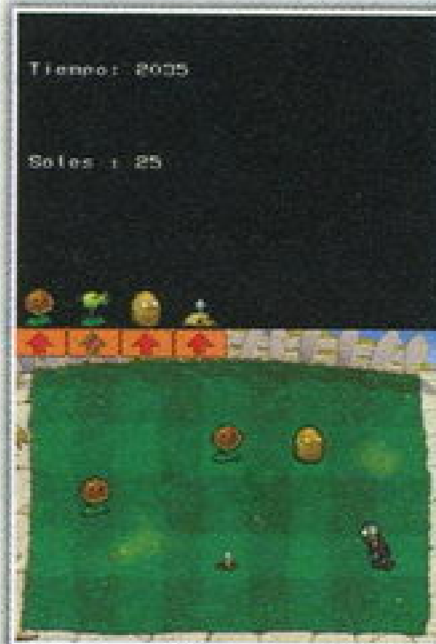
《Super Smash Bros Crash》新版公开

NDS上的格斗游戏《Super Smash Bros Crash》于2月5日放出Demo 2版。新版做了一些小改进，标题、菜单、背景音乐等要素俱全，离完整版又近了一步。新版中有包括皮卡丘、马里奥、大金刚等在内的9位角色，4个场景可选，每位角色有不同的招式。在NDS上运行游戏后，按A键进入主菜单。角色选择界面比较有趣，玩家需要将下方标有1P和2P字样的圆圈拖曳到相应的角色上，然后按START键开始对战。游戏中还隐藏着FC版《超级玛丽奥兄弟》1、2、3代的游戏，在主界面中选择Vault模式可以找到。估计是作者想表达对任天堂的爱吧。这三款游戏其实是通过NDS上的FC模拟器Nester DS来运行的，速度一般。

《Plants Vs Zombies》新版放出

《植物大战僵尸》是目前最火爆的塔防游戏，现在，你也能从NDS上玩到这款游戏了。游戏支持触控操作，有四种植物可选。游戏开始后，先将四种植物拖曳到绿色箭头上，然后选择Let's Rock按钮开始战斗。当箭头变绿时，则可以制造植物。游戏目前还是测试版，众多功能尚不完善，期待作者发布新版吧。





烧录卡新闻站

文 月下雪影（威奥数码娱乐） 编 乌冬

M3/G6

厂商：GBalpha

网址：www.gbalpha.cn

M3DSR/G6DSR双核系统更新

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	v4.7f X
存储	microSD卡（SDHC）		

GBalpha小组继2月1日增加了三系统内核之外，又在在2月5日对M3DS/G6DS Real进行了常规的系统升级，此次升级主要是解决近期部分游戏的反烧录问题，内核在升级后其版本号目前为v4.7f X：

·修正了《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》（4679）回避码对策问题，现在可以正常游戏；

·解决了《FIFA2010》（4684）不能正常使用即时存档的问题；

·修正了《真战国天下统一 群雄争乱》（4691）回避码对策问题，现在可以正常游戏。

EZFLASH V/EZFLASH V PLUS/EZFALSH V i

网址：www.ezflash.cn

EZ5PLUS/EZ5I新版内核发布

类型	NDS（SLOT-1）	最新内核版本	2.0 RC11
存储	microSD卡（SDHC）		

EZFlash小组于2月10日发布了新版的2.0 RC11春节特供版内核，这次的更新是修正前一段时间部分游戏的兼容问题和一些游戏无法正常使用软复位的问题：

·新版内核修正了《雷电十一人2 威胁的侵略者》（4249）、《魔法门 英雄交锋》（4510）、《巨龙战争》（4511）、《邮件宠物DS 作梦的桃子和神奇笔》（4603）、《给亲爱的你 故事选集 响响特训大作战》（4610）、《十大运动 DS运动10种》（4616）、《小书虫》（4649）、《最后之窗 深夜中的约定》（4653）、《勇者斗恶龙Ⅵ 幻之大地》（4679）、《真战国天下统一 群雄争乱》（4691）等游戏无法正常运行的问题；

·修正了《龙珠Z 舞空烈战2》（0197）和《洛克人ZX》（2063）的软复位无法正常使用的问题。

烧录卡博物馆

烧录卡名称：GB E-Merger
生产厂商：NetMars
适用主机：GB/GBC/GBP
存储容量：16Mb/32Mb/64Mb

前两次提到的GB主机烧录卡都是由UFO公司生产的，想必不少玩家也有些好奇，在GB时期除了UFO公司之外还有没有其他厂商也制作烧录卡呢？答案当然是肯定的，这回就给大家带来另一个厂商的作品，它就是GB E-Merger。说起E-Merger，它在当时可是一款不可不扣的高端产品，这不仅体现在价格上，也体现在烧录卡的功能上。首先E-Merger烧录卡在外型的设计上就有些许不同，它的烧卡器是类似于FC一样的磁碟机，烧录游戏的方式是采用卡对卡拷贝，因此E-Merger也具备了Dump Rom的功能，当然烧录卡拷贝游戏的方式不可能只局限于卡对卡，那样用起来就太不方便了，所以E-Merger也设计了PC烧录程序让部分玩家在电脑上进行拷贝操作。其次，E-Merger的烧卡器上还有特别之处，它的正面具备一个分辨率为16×2的LCD显示屏，这在当时可以说是十分超前了，而且内建的实时时钟和Bios模块也让烧卡器的功能更加强大。因此，E-Merger的价格也一直不菲，即便是现在一些国外的购物网站对E-Merger 64Mb容量的标价也是99美元，比起NDS烧录卡可是贵多了吧。



▲磁碟机一样的读卡器，这可是GB E-Merger的精髓所在。



▲16Mb的卡带，目前的售价是65美元，依然很贵。



虎年谈虎



◀中国味十足的布老虎，古已有之。过去在人们心中，老虎是驱邪避灾、平安吉祥的象征。



▶关于老虎的成语确实相当之多，提起笔来，你能写出几个？



有句俗话叫谈虎色变，说的是被老虎咬过的人才真正知道虎的厉害，用来比喻人们一提到自己害怕的事就情绪紧张起来。但因为今年正好是中国农历的虎年，尽管有“谈虎色变”这样的成语在前，这次还是要在开年之际，来和大家谈谈“虎”。在十二生肖中，虎其实是有那么一些与众不同的，首先它算是12种动物中少有的纯肉食动物（暂时抛开龙这个虚拟动物不说），这让老虎在一大群看上去温顺乖巧的动物中显得鹤立鸡群；其次，在中文里，和“虎”相关的成语相当之多，开头我们就说到了“谈虎色变”，接下来能想到的还有一大堆：如虎添翼、虎头虎脑、龙盘虎踞……每一个听上去都是威风凌凌，当然也有一些贬义和中性的。无论如何，这次的专题，我们就干脆从和“虎”相关的成语入手，以这些成语为关键词，聊聊游戏，聊聊掌机。

文 罗纳尔南 编 盲先知 美编 澄香



虎虎生风

虎虎生风







[释义]有虎啸风起的气势，多用作口语，由“虎啸生风”演变而来。比喻英雄人物顺应时代潮流而出现，并且对社会产生极大的影响；也指豪杰奋起，大展宏图。

[出处]《北史·张定和传论》
——虎啸生风，龙腾云起，英贤奋发，亦各因时。



▲《小熊维尼》虽然是一部面向低龄观众的动画，但是其中表现的友情和温馨之处，却值得每一个成年人学习，在游戏中，维尼会和跳跳虎一同展开冒险。

“虎虎生风”是常听见的一个祝福词，尤其在港台地区用得非常频繁，这两年内地也开始流行起来。正如释义中所说的，虎虎生风原本指的是那些能够在时代潮流中挺身而出、呼风唤雨的英雄人物，而在游戏世界中，我们首先要说到的当然是那些和“虎”有关的角色了。

其实仔细算算，在游戏世界、尤其是掌机游戏的世界里，和虎相关的角色其实并不算特别多，这可能与西方的文化中老虎的地位不如我们想象的这般高所致。虎的象征意义在亚洲文化中才是发挥得最为淋漓尽致的，以中国为例，老虎除了代表着严肃、勇猛，还被认为是美丽、王者的象征。言归正传，说回游戏中和虎相关的角色。

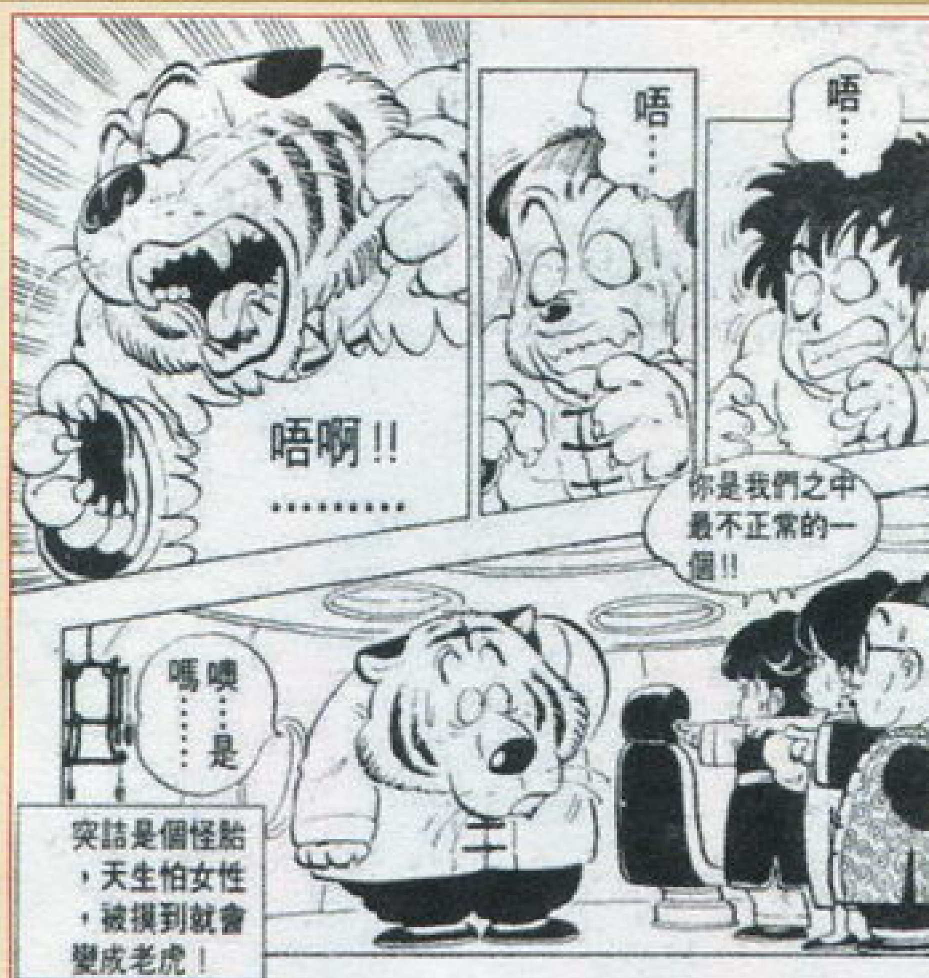


这第一位要说的嘛，是一只真真正正的老虎，但是它本来并不是“游戏圈”的角色，而是从“动漫圈”转正而来，它就是来自迪士尼动画片《小熊维尼》中的角色——跳跳虎。跳跳虎的英文原名叫做Tigger，因为它的尾巴有类似弹簧的功能，所以经常借助这个“弹簧尾巴”跳来跳去。在GBC游戏《小熊维尼和跳跳虎狩猎记》中，这两位好朋友一起出马，展开了一次前所未有的欢乐大冒险，游戏中玩家可以直接控制跳跳虎进行游戏，是一款和动画一样充满了温馨、可爱感觉的游戏作品。虽然是一只老虎，可是跳跳虎并没有传统意义上老虎那种凶猛、剽悍的气势，反倒是多了一份乐观和阳光，虽然经常粗心大意搞些小破坏，但却是小熊维尼最好的朋友。



▲NDS上的《阿拉蕾》游戏，整体素质比较一般。

说完欧美动画中的老虎，下面我们来说说亚洲卡通中的老虎形象，确切说这一位本身并不是老虎，充其量只能算是一个人类中的怪胎，他就是漫画大师鸟山明的名作《阿拉蕾》中的角色——来自中国的少年摘突诺。实际上看过漫画原作的人都应该知道，



▲摘突诘被女人碰到后变成老虎的全过程（画面顺序由右至左）。

摘突诘君可以算是《阿拉蕾》这部超级恶搞漫画中长相最为英俊、行为最为得体的一个男性角色了，但是脑袋里都是怪想法的鸟山明先生怎么可能容忍如此完美的角色出现在自己的漫画中呢？于是，可怜的摘突诘君变成了一个只要被异性碰到就会变成老虎的超级大怪胎。结果每当有异性角色对摘突诘君有点好感的时候，他都会唯恐避之而不及，本来一个应该最有异性缘的角色，就这样在“老虎”的阴影下变得对女人敬而远之……说回《阿拉蕾》本身，这部动漫在上世纪80年代曾经红极一时，直到今天依然被很多漫画爱好者奉若经典，所以2008年以《阿拉蕾》原作为蓝本改编的NDS游戏《阿拉蕾》粉墨登场。尽管在发售前引起了不少《阿拉蕾》爱好者的共鸣，但是游戏实际发售后的效果却非常不尽人意，怪异的操作方式令人有些不知所措，好在目前游戏已经推出过汉化版，如果确实对《阿拉蕾》有爱，或者想见识一下会变成老虎的摘突诘君，那么玩玩这款游戏应该是个不错的选择。



▲从这图里可以看出，陈师傅的海拔还是相当之高的。

接下来的两位角色，虽然都是和“虎”息息相关的，但是他们本身并非老虎，而是有着和老虎一样的王者霸气，并且凑巧两个人都是来自格斗游戏当中。

首先要说的这位是当年街机厅红极一时的游戏《豪血寺一族》中的角色——来自中国的和尚陈念。（画外音：怎么又是来自中国的？）《豪血寺一族》从初代作品开始，当中的可选角色就每个人都对应着一个动物，而陈念对应的正好是12生肖中排名第三的虎，所以他和虎有着莫大的关系。不过关于陈念这个人的资料少之又少，为数不多的信息表明他是一个把欲望转换成力量来战斗的酒肉和尚。但无论如何，当年在街机厅里，他绝对是选择率相当高的一位角色，出色的拳技和相对平衡的攻守能力，让陈念这个角色变得极为容易上手，并且近身技、远程技一个不缺，无论是新手还是老鸟，都有理由选择他来攻城拔寨。比较遗憾的是，《豪血寺一族》从来没有在掌机上推出过，还好在PS主机上有非常不错的《豪血寺一族》移植加强版，如今我们可以直接使用PSP，完美模拟这款游戏，这样我们也能在PSP上体验一把《豪血寺一族》和“老虎”陈念的魅力了。



最后的这位不知道大家是否猜到了，同样是来自格斗游戏中的他名叫坂崎良。可以说是“《格斗之王》系列”让他为众多游戏玩家所熟知，但是实际上他的初次登场是在很久之前SNK的另一款格斗游戏“《龙虎之拳》系列”当中，在那款游戏中，作为主角之一的他需要和另一名名叫罗伯特的角色一起拯救被黑帮绑架的亲妹妹坂崎由莉。而游戏标题“龙虎之拳”中的“龙”指的便是时尚潇洒的罗伯特，虎自然就是喜欢穿着一身橙色练功服、一头金色乱发看上去不修边幅的坂崎良了。尽管“《龙虎之拳》系列”的

影响力比起《格斗之王》来说差了一大截，但是这丝毫不影响坂崎良在玩家心目中的超高人气，在GB主机上发售的两款Q版KOF游戏——《热斗·格斗之王95》和《热斗·格斗之王96》中，他两次都有登场。可能你觉得这并不算什么，但是要知道，当时GB版的《热斗·格斗之王》因为容量所限，只能从原本的街机版中有针对性地选择一部分角色来使用，而其他一些的角色是要被删除掉的。然而坂崎良却和八神、特瑞等超人气角色一起每次都入选可使用角色的行列，仅凭这一点也足见其魅力。再后来，在NGP主机的《KOF R1》、《KOF R2》以及《SNK VS. Capcom》中，他也是每次都顺利入选，而且他并不算那种非常容易就上手的角色，对于新手玩家来说想要用顺手还有一定的困难，所以在这种情况下仍然能够拥有如此之高的人气就更显得难能可贵了，可以说这位和“虎”有关的角色真的是一个不折不扣的“偶像派+实力派”双料强人。



画虎不成反类犬

画虎不成反类犬

[释义]比喻好高骛远，终无成就，反而沦为笑柄。也有仿效失真，反而搞得不伦不类。

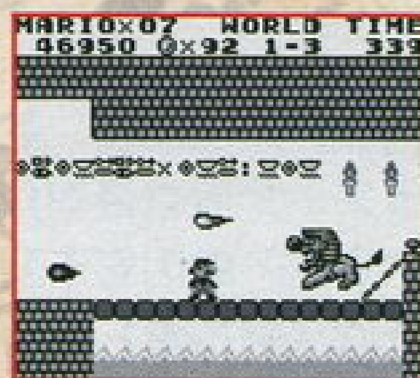
[出处]唐·刘知几《史通·六家》

——“如君懋《隋书》，虽欲祖述商周，宪章虞夏，观其所述乃似《孔子家语》、临川《世说》，可谓画虎不成反类犬也。”



◀作为GB首发游戏的《超级马里奥大陆》，是所有掌机游戏中“画虎不成反类犬”的开山鼻祖。

玩掌机游戏很久了，仔细一算，已经差不多快10年的时间了。从GB一家独大到GBC被WS和NGP合力围剿，再到GBA一统江山，最后到了今天NDS和PSP两分天下的局面。这一段时期的掌机、掌机游戏发展一直看在眼里，因而也有一些自己的感想和见解，所以想在这里说说。首先要说到的就是掌机游戏本身，我在这里想用一个成语，那就是“画虎不成反类犬 ”，尽管看上去这是一个贬义词，把家用机游戏比作了“虎”，把掌机游戏比作了“犬”，但是欲知详情的话，还请听我慢慢道来。



▲关底的BOSS由库巴变成了一头充满埃及风格的狮子。



▲飞行道具和潜艇也是本作中特别加入的，这在其后的《马里奥》游戏中也非常罕见。



▲跳跃的小僵尸是最后一个关卡Chai中最常见的杂兵。

记得1989年4月GB发售的时候，随机器一起首发的四款游戏分别是《超级马里奥大陆》、《麻将》、《棒球》以及《打砖块》，这四款游戏里除了《超级马里奥大陆》之外，其他的三款充其量只能算是用来休闲的小品级游戏，而惟一可以称之为大作的《超级马里奥大陆》显然是FC上《超级马里奥兄弟》的缩水黑白画面版。可以说从GB开始，掌机上的原创游戏就非常尴尬，而模仿家用机的游戏则显然更具卖点（这里可以称之为移植）。但模仿终究是模仿，绝对不能照搬，于是掌机版的《超级马里奥大陆》比起家用机版的《超级马里奥兄弟》来说又有了许多的变化，首先当然是画面从彩色变成了黑白，这一点是GB自身机能所致，在所难免；接下来如游戏的标题那般，FC版的超级马里奥从“兄弟”变成了“大陆”，于是原本的哥俩冒险变成了马里奥一个人的独角戏；最后，为了突出两款游戏之间的不同，虽然明明关卡设计和手感都如出一辙，但游戏的故事背景却大变特变，库巴抢公主这个万年不变的戏码终于被换掉，转而变成了外星人入侵地球，并且劫持了另一位公主——后来被设定为路易女朋友的黛茜公主。不过这次挺身而出的不是路易，而是路易的好大哥马里奥。因为面对的是宇宙级别的敌人，因而马里奥大叔的能力也随之提升：火球花变成了铁炮花、空战和水战可以乘坐飞行器以及潜艇。游戏中的4个关卡则正好分别代表4个国家：Birabuto、Muda、Easton和Chai，只要稍微细心观察，就会发现最后的这个国家正是现实中的中国，因而这一关卡中也会出现清代僵尸模样的杂兵。







▲从PSP到X360和PS3，《联合突袭》算是为掌机游戏争了一回面子，但这毕竟还是极罕见的情况。

有了如此另类的游戏背景，尽管游戏的基本操作方式和FC的《超级马里奥兄弟》如出一辙，但还是带给玩家一种非常别致的游戏体验，毕竟这种非常现实的游戏风格并不是“《马里奥》系列”的一贯特色。最终这款《超级马里奥大陆》在日本本土卖出了惊为天人的415万份，在欧美发售后更是取得了1400多万的骇人销量，可以说为GB在发售初期打下了牢靠的基石。

看到这里大家应该弄明白了，没错，早期掌机由于机能上本身存在和家用机之间无法弥补的差距，所以想将家用机上的游戏直接照搬移植过来是非常不明智的事情，然而掌机上初期原创游戏的数量匮乏、质量很低又是不争的事实，所以厂商又不得不从家用机上移植一些高人气的游戏过来。这时候如果能稍微将一些巧思应用于原本已经缩水的掌机版移植游戏中的话，效果显然要比照搬强得多，起码可以让它有一个全新的卖点，而不是仅仅打着“便携版”的旗号，将一款缩水的游戏卖给喜欢原作的玩家。所以在这种情况下，我们就可以将“画虎不成反类犬”做一种全新的良性解读，也就是说，既然条件所限无法画出心目中想要的老虎，那还不如在原有的基础上，将画了一半的老虎草稿改画成一只有特色的、人见人爱的狗狗，这样反而会让观众感到新意和满足。

其实像这样“画虎不成反类犬”的掌机游戏还有很多，例如前面已经提到过的Q版化“《热斗》系列”就是一个很好的例子，并且随着掌机性能的不断提升，掌机与家用机在硬件本身上的性能差距已经在逐渐缩小，甚至也出现过像《真·三国无双 联合突袭》这种首先在掌机上发售，继而又逆移植给家用机的例子。

当然说到这里，也要提到一些反面的例子，那就是真的将移植游戏搞到“画虎不成反类犬”地步的掌机游





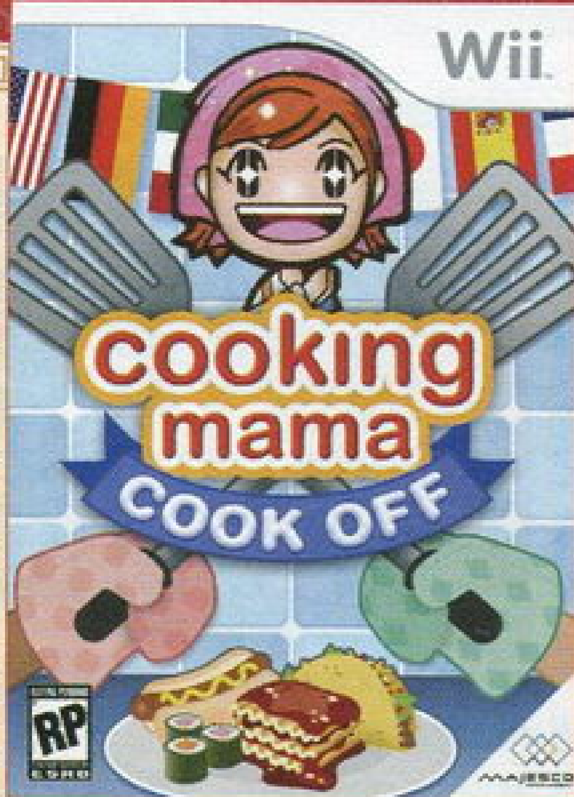


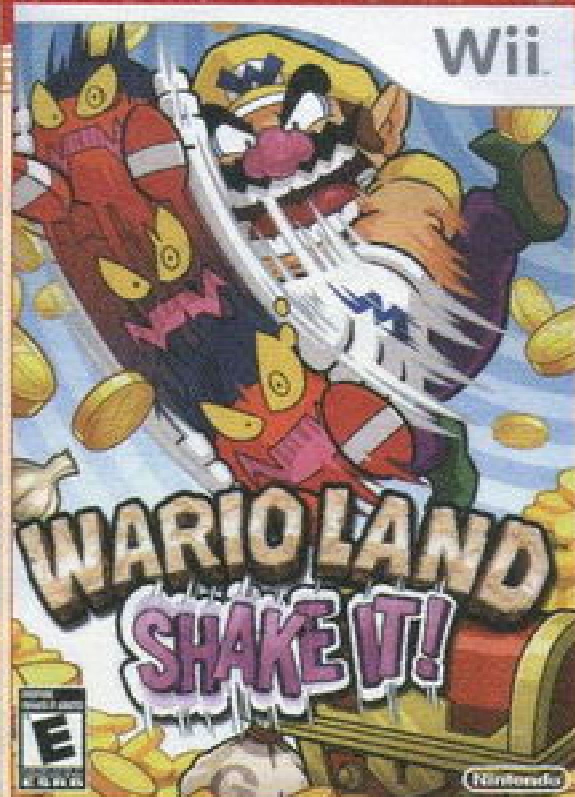
▲应该说这些静态画面看上去还算可以，但是实际游戏时就会感觉到和家用机版之间差距之悬殊了。

虎年谈虎



戏，在GB时代，这种情况最常见于FTG，对战类格斗游戏由于节奏较快、操作复杂，所以对主机的画面表现能力和按键数量有一定的要求，这恰恰是GB主机所最不擅长的。于是我们看到从街机移植而来的《真人快打》和《街头霸王2》，因为画面缩水得不成样子、并且手感也变得生硬无比而早早被玩家抛弃，如果当初能够加入一些简单的改变，也许情况就会变得截然不同。再比如PSP版的“《胜利十一人》系列”，至今仍然停留在PS2版的水平上，过去没有PS3的情况下我还玩得津津有味，但是只要接触过几次家用机版甚至是PC版的《胜利十一人》新作之后，PSP版的《胜利十一人》就会立刻变得索然无味，毕竟没有了解说、没有了场地选择、甚至连裁判也没有的《胜利十一人》，在家用机版的对比下只能算是一个被阉割得乱七八糟的半成品。





▲掌机游戏同样需要走出自己的特色，像《料理妈妈》、《瓦里奥制造》这样有着自己独特思路而被家用机游戏借鉴，才算是真正的成功。

说到这里，也是希望今后掌机游戏的开发者能够继续保持在掌机版移植游戏中加入一些巧思的优良传统，因为毕竟掌机的机能在短时间内应该还无法超越家用机，于情于理也应该利用巧思、新意来弥补机能上的先天不足。当然除了要做到“画虎不成反类犬”之外，也希望掌机上的原创游戏能够凭借自己的创意，最终被逆移植到家用机上，成为真正经典的游戏。

虎头蛇尾

虎头蛇尾

[释义]头大如虎，尾细如蛇。比喻开始时声势很大，到后来劲头很小，有始无终。

[出处]元·康进之《李逵负棘》第二折

——“则为你两头白面搬兴废，转背言词说是非，这厮敢狗行狼心，虎头蛇尾。”

不得不承认，我自己是一个做事没有耐心的人，每每想做一件事情的时候，总是一开始干劲十足，可是随着时间的推移就会变得越来越没有信心，很多事情也因此无疾而终，以前我曾觉得掌机游戏也许会是我一辈子的最爱，但如今我已然发现自己正呈现出对掌机“虎头蛇尾”的趋势。纵眼望去，似乎也有不少玩家有着和我相同的问题，这里就拿自己做例子来说说。

前面也提到过，掌机的性能总是要被家用机甩开一截，不论是在遥远的GB时代（对比家用机为SFC），还是当下的NDS、PSP时代（对比家用机为Wii和PS3），都是亘古不变的事实。硬件上的差距会直接导致游戏在表现力上的差别，因而掌机玩家一直以来都可以算是舍弃画面、追求游戏性的代表，当然这种“舍画面要游戏性”的做法也许并不是刻意而为之，很多时候掌机玩家其实都是因为外力所限才“沦为”一个掌机玩家。也许用“沦为”有些夸张，听上去似乎有贬低掌机抬高家用机的嫌疑，干脆就说“弃明投暗”变成了地下党吧——因为对于年纪较小的玩家来说，掌机的“便携”其实更多的是用来躲避家长的监督。对于正在求学以及曾经在求学的人来说，即便家长不说什么，在节假日以外的时间，正襟危坐在电视机前花上几个小时打游戏其实是不太好意思的事情，毕竟学生的本职工作是学习，这是人尽皆知的事情。但是掌机很好地降低了这种负罪感，记得上初中的时候，我每每呆在自己的卧室，拿出那台黄色的GBP来，装上两节提前准备好的7号电池，那简直就是一个再

美妙不过的周末下午了。我可以在《口袋妖怪·黄》的世界里东游西逛，也可以在《牧场物语GB2》中种花养牛……几乎每次都是玩到电池耗尽才发现时间已经很晚了，往往这时候还会发现家庭作业只字未动，而第二天基本上又免不了老师的一通训斥。但那时候的我却真的很快乐，在GBP那个黑白世界里，真的是什么烦恼都可以抛到脑后。

后来上了高中，课业变得更紧，玩游戏真的成了奢侈的事情，但是凭借对掌机的一腔热情，还是将手中的黄色GB更新换代成了一台橙色的GBA。我那时候很爱惜主机，所以GBA都是放在家里，于是每天晚饭后、做功课前的那一小会儿就成为了我的"掌机时间"，只不过这"一小会儿"的变数非常之大，如果老妈及时进来督察一番的话，这一小会儿大约就是15到20分钟，但如果赶上她不在家、老爸也睁一只眼闭一只眼的时候，那么这一小会儿就变成了N小时……就是在如此忙里偷闲、见缝插针的情况下，我通关了大量的GBA游戏：《逆转裁判》、《真·三国无双A》、《超级马里奥A3》、《牧场物语·矿石镇的伙伴们》……甚至此后的日子里我通关的所有游戏数目也不如三年高中时间通关的游戏多。

等到这一切结束之后，有了大量的空闲时间的自己却突然间失去了对游戏的热情，尤其是对掌机游戏的热情与日俱减，PSP变成了看电影听歌的工具、NDS更是在抽屉里和其他杂物作伴……这种时候，我的脑袋里蹦出的第一个词就是"虎头蛇尾"，原来我对掌机和掌机游戏的爱也不过是"虎头蛇尾"而已……对于这种"虎头蛇尾"的情况，我总是感到疑惑，究竟是掌机游戏变得不适合我了，还是我自己本身就是一个做事"虎头蛇尾"的人，即便对最喜欢的掌机也是一样……

后来我想明白了，其实什么都没有变，游戏还是那些游戏，只是画面更加精细了；我也没有变，只是一起玩游戏的朋友越来越少了。这些都是人生必须经历的阶段，也许有一天你也会和我一样变得不再对掌机游戏充满热情，经历着对自己曾经最爱的东西变得漠视的过程，看着自己变成一个"虎头蛇尾"的人……但这些都不要紧，因为只要你真的喜欢过一样东西，只要有美好的回忆，一定会再次拾起热情。也许今天晚上我就会再次拿出我的PSP和NDS，玩玩最近错过的好游戏，也许还会打开PSP上的模拟器，再次寻找遗留在过去的那些美好回忆……



▲GBP和GBA带给我的感动，也许再也不会有任何一台掌机可以做到了，可能只有逝去的才是最美好的吧。

龍騰虎躍

龙腾虎跃

[释义]像龙一样在飞腾，像虎一般在跳跃。形容跑跳时动作矫健有力。也比喻奋起行动，有所作为。

[出处]唐·严从《拟三国名臣赞序》

——"圣人受命，贤人受任，龙腾虎跃，风流云蒸，求之精微，其道莫不咸系乎天者也。"

说了些伤感的，最后这一部分就让我们来说点积极的，展望一下未来吧，当然重点就是对掌机市场的未来进行一番畅想。2004年年底PSP和NDS双剑齐发，如今时间已经过去了5年多，应该是一个很好的更新换代的时机了，当然我这里的"更新换代"指的是"龙腾虎跃"式的变化，而不再是像这几年任天堂和索尼频频用出的"推出新型号"这种小打小闹的伎俩。

说实话，个人认为PSP和NDS最新的两款型号并不讨人喜欢，比如PSP go被诟病最多的是取消UMD的种种影响，而NDSi LL则被批评者抓住那块只增加体积、分辨率保持不变的屏幕不放。所以无论是任天堂还是索尼，如果要推出下一代掌机的话，首先应该在硬件上进行一番认真的考量，比如采用





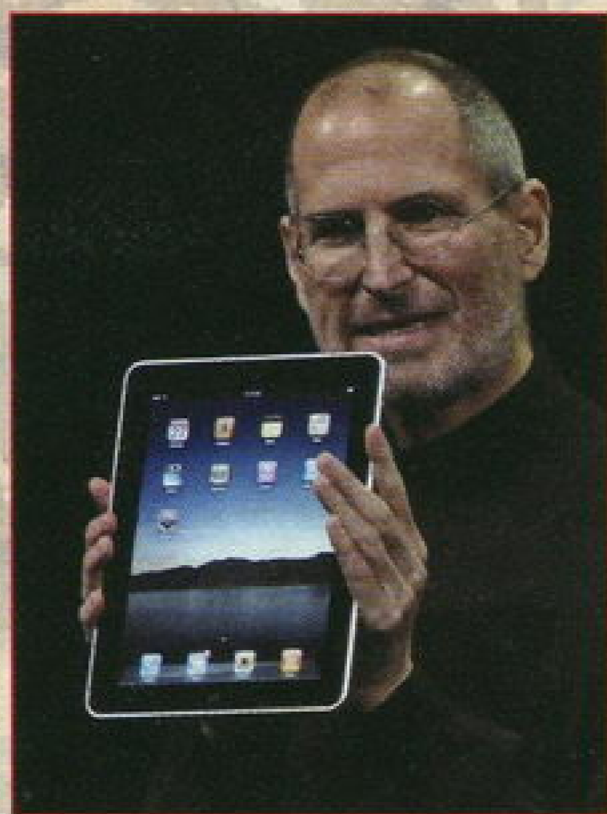
▲▶PSP go 和NDSi LL都有为人所诟病之处，这也提醒厂商，未来掌机的开发要在更多细节之处下足功夫，尽管众口难调，但是也要尽量做到让人不讨厌这台机器。

更高的分辨率、更灵敏的触摸屏，与此同时还要把握好漂亮外型和较长续航的一个平衡点。如今便携设备的种类越来越多，而且功能上的重叠也越来越多，掌机早就不再是小孩子的玩意儿了，拥有一个抢眼的外型是最起码应该做到的。

其次就是对网络的整合和支持，在这方面苹果公司已经用iPhone和iPod Touch做出了很好的表率，PSP go虽然已经有向这方面拓展的趋势，但是由于相比PSP的变化实在太大太突然，结果搞得“画虎不成反类犬”，不但老玩家不买账，新玩家也不敢贸然出手。好在这也算是一种全新的尝试，作为玩家的我们，可以不喜欢，但是绝对不应该去打击索尼的这种敢于尝试的热情，包括任天堂也是一样，不断地尝试和推进过程中总会推出新的机型，虽然这些机器大都有严重的骗钱嫌疑，但是作为一个以盈利为目的的商业公司，把赚钱这件事放在第一位也确实无可厚非。

另外，PSP和NDS的后续机型在机能和定位上会进行怎样的调整也是重要看点。PSP的后续机型是否依然会走最强性能的路线？如果答案是肯定的话，是否还是继续像PSP一样在机能上找一个平衡点，凌驾于前时代家用机之上（PS2），但是仍然落后于本代家用机（PS3）；反观NDS的后续机型，是否还要继续走“异质”路线，是否会是一台便携版的Wii，又是否能再来一次别开生面的“蓝海战术”？

除了任天堂和索尼之外，苹果和微软又会有怎样的动作也是值得掌机玩家关心的事情，毕竟越多的厂商加入到混战当中，才会让玩家获得更多的好处。这其中又以苹果的表现最为抢眼，iPad公布后虽然遭受了无数的质疑，而且尽管这并不是一台传统意义上的掌机，但是苹果公司对便携娱乐设备市场的野心已经展露无疑；而且，谁又能知道野心勃勃的微软会不会突然就扔下一个重磅炸弹，来袭击一下这个看上去风平浪静的掌机市场呢？



▲乔布斯的精神状态虽然已经大不如前，但是他和他的苹果对便携娱乐设备市场相信永远都是野心勃勃的。

无论如何，虎年是一个全新的开始，对掌机市场是如此，对每一个掌机玩家也是一样，祝福掌机市场继续繁荣的同时，也希望每个掌机玩家在新的一年里都能“龙腾虎跃”，取得不俗的成绩。



准备这篇“专题企划”的时候还是牛年的岁末，而等到完成的时候已经是虎年春节的尾声了。时间过得很快，再想想2008年年初为《掌机王SP》撰写《鼠年话鼠》的情景彷佛就在昨天一般，没想到转眼间已经是两年前的事情了。所以除了在这里恭祝每位读者都能够在新的一年里身体健康、万事如意之外，也希望大家珍惜时间，尤其要珍惜当下的美好时光，充实努力地过好每一天，这样才能让我们的人生尽量感到无悔。



文 胧月
美编 咕噜



作为一款极杀时间的游戏，本作可研究补完的内容实在太多。即使游戏时间超过１００小时，依然有很多要素无法窥见。这次的研究内容将中心从任务攻略调整为实用的收集要素，刷刷更健康。

战场的女武神2 高卢王立士官学校
戦場のヴァルキュリア2 ガリア王立士官学校

SEGA	S・RPG	2010年1月21日	日版
1～4人	6090日元	无对应周边	

兵装暂时强化

类似“《怪物猎人》系列”中的猫饭系统，将任务获得的素材报酬两两组合，我军某个兵科的性能就能在下一场战役中得到提升（少数时候也会下降）。组合素材时的顺序也会带来不同的影响，比如“钢铁（素材1）×铜（素材2）”与“铜（素材1）×钢铁（素材2）”组合出来的效果是有所差别的。

对于某种固定的组合方式，效果的提升或下降是固定的，不因兵科而变化，比如“钢铁×钢铁”的组合为固定的提升效果，至于到底提升何种能力，则与兵科有关。下面就将全部兵种的暂时强化效果表列给大家。

素材1		钢铁	铜	レアメタル	なまり	オーク材	合板材	ゴム	火药石	ラグナイト
素材2	钢铁	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↓
	铜	↑	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↓	↑
	レアメタル	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↓	↑	↑
	なまり	↑	↑	↑	↑	↑	↓	↑	↑	↓
	オーク材	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↓	↑
	合板材	↓	↓	↑	↑	↑	↑	↑	↑	↑
	ゴム	↑	↑	↑	↓	↑	↑	↓	↑	↑
	火药石	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑	↑
	ラグナイト	↑	↓	↑	↑	↓	↑	↑	↑	↑
效果对象	侦察兵	对甲攻击	射击	回避	对人攻击	足止め	射击	射击	状态异常耐性	射程
	突击兵	对甲攻击	防御	对人攻击	射程	足止め	射击	回避	对人攻击	对人攻击
	对战车兵	对甲攻击	防御	状态异常耐性	射程	对甲攻击	射击	回避	状态异常发生率	对甲攻击
	支援兵	射击	防御	状态异常耐性	对人攻击	状态异常发生率	足止め	回避	状态异常发生率	射程
	技甲兵	防御	防御	状态异常耐性	对人攻击	足止め	对甲攻击	防御	状态异常耐性	对人攻击

素材等级

素材本身有等级设定，两种素材的等级之和决定强化时所消费的金钱和效果倍率。等级之和越大，消费的金钱越多，但相应带来的效果也越明显。

素材等级之和	强化费用	效果倍率
2	50	±10%
3	75	±13%
4	100	±16%
5	125	±19%
6	150	±22%
7	175	±24%
8	200	±26%
9	225	±28%
10	250	±30%

零件收集

在研究开发栋中可以开发各种武具，各兵种的武具大致可分为两大类：一是只需消耗金钱就能开发的普遍武具，一旦开发后就能给对应兵种中的所有人员换上；第二类则是需要素材才能制造的武具，需要素材的武具通常在性能上有所优化。比如消耗素材制作出的服装虽然防御力较低，但对异常状态有很高的耐性，这在二周目后的高难度关卡中能发挥巨大作用。而各种素材武器的威力也要比普通的高出不少，这对于对付V2的主力兵种剑甲猎兵而言至关重要。实战证明，使用普通最高级武器的满级剑甲猎兵也无法确定秒杀V2，虽然借助兵装强化可以纠正过来，但开发出一把好武器无疑是一劳永逸的做法。

制造武器的素材包括一个主要零件和若干种普通素材，普通素材收集起来并不算困难，在二周目后的关卡中多多挑战即可方便获得，除一些LV5稀有素材外，一般不会缺乏。而零件收集起来要少许麻烦一点，原因是打过一个关卡后只能获得一个零件，而游戏中又无法方便检索零件出现的关卡（只能将任务一个个点开来看）。方便读者收集，我们将已知零件的出现关卡列在下方。

侦察兵系

ライフル基部

型号	任务类别	任务名
A型	1月	反乱军との遭遇
	1月	踏破演习
	2月	行军试验
	5月	备蓄物资を回收せよ
B型	3月	要人护卫任务
	6月	サンドスイーパー
C型	9月	ロインダール夺还战
	9月	アーレムの村 上级游击战
D型	1月	残り火
	8月	炮火の下で
	11月	ドルフェイン矿山 游击战
E型	クラスメイト	危险な任务
	エクストラ	侦察兵 里课程修了试验
F型	12月	激战！ランシール士官学校
	购入	冬の怒涛

强化ライフル部品

型号	任务类别	任务名
A型	8月	潜入时间を稼げ
	购入	侦察兵 中级课程修了试验
B型	11月	アントホルト水道桥爆破作战
	12月	机密文书を夺还せよ
C型	12月	アントホルト港の战い
	クラスメイト	ダルクス人救助命令
D型	购入	侦察兵 上级课程修了试验

狙击用スコープ

型号	任务类别	任务名
A型	3月	地下道からの奇袭
	4月	物资の行方
B型	6月	武器库への道
	7月	一阵の风
C型	10月	スケグルの胁威
	购入	ラグナイト夺还命令
D型	3月	激战！リーンブルフの森
	8月	激战！ドルフェイン矿山

对物狙击铳部品

型号	任务类别	任务名
A型	8月	アサルトキラー
	エクストラ	ガーディアンズからの挑战状
B型	11月	反乱军决战兵器
	エクストラ	刻限の谷
C型	クラスメイト	"ユキミウサギ"を探して
	クラスメイト	つぐないの战い
D型	购入	秋の疾风

连射狙击用バレル

型号	任务类别	任务名
A型	7月	隠された物资
	购入	鬼OB爱のムチ
B型	11月	苍の砦
C型	クラスメイト	"ゼリ样"防卫战
D型	购入	友情の证

突击兵系

マシンガン基部

型号	任务类别	任务名
A型	1月	教练场 游击战
	1月	入学试验
	2月	装甲车演习
	2月	アーレムの村 游击战
	5月	ディバル山脉 游击战
B型	5月	第4独立迫击队
	6月	ダス砂漠 游击战
	购入	死神の眼
C型	9月	第9独立重装队
D型	3月	革命の残照
	4月	激战！ディバル山脉
	11月	ディバル山脉 上级游击战
E型	クラスメイト	"财布"情报夺取战
	クラスメイト	"民"を守る战い
F型	12月	激战！ダンダリアス舰上2
	购入	夏の雷鸣

机关铳给弹装置

型号	任务类别	任务名
A型	3月	あの桥を突破せよ
	4月	苍き影
B型	7月	亡命者の护送
C型	10月	ロインダール峡谷 游击战
D型	5月	激战！ユエル市
	10月	分断された谷
E型	クラスメイト	ニコル救出战
F型	购入	突击兵 上级课程修了试验
	购入	生命の息吹

栓机关铳用パーツ

型号	任务类别	任务名
A型	7月	ユエル市 游击战
	购入	オーダーマスター
B型	12月	ドルフェイン矿山 上级游击战
C型	クラスメイト	ピート救出战
	クラスメイト	"新兵器"との战い
D型	购入	春の鹰

重机关铳用パーツ

型号	任务类别	任务名
A型	8月	广がりゆく苍の胁威
	购入	突击兵 中级课程修了试验
B型	12月	反转攻势
C型	12月	舰上の战い
	クラスメイト	"ステージ"夺还战
D型	购入	不落の顶



对战车兵系

对战车枪用パーツ

型号	任务类别	任务名
A型	1月	战技演习
	2月	不屈の战车杀し
	5月	炮台突破试验
	购入	お宝兵士、目击情报!?
B型	4月	リーンブルフの森 游击战
	6月	铁壁の装甲车
C型	9月	革命の猛火
D型	6月	止まぬ肃清
	10月	ドルフェイン解放战
	11月	ロインダール峡谷 上级游击战
	12月	平和への祈り
E型	クラスメイト	亲友との战い
F型	11月	激战！ダンダリアス舰上1
	购入	电光石火の战い

强化对战车枪部品

型号	任务类别	任务名
A型	8月	重炮のとどろき
	エクストラ	メルフェアの危机

	购入	对战车兵 中级课程修了试验
B型	11月	废墟の包
	12月	苍き绝望
C型	クラスメイト	心碎かれる消耗战
	クラスメイト	我が母校を守る战い
D型	购入	烈火の亡灵

迫击枪用炮身

型号	任务类别	任务名
A型	3月	防卫试验
	4月	不稳な动き
B型	7月	はぐれ反乱军制压战
	购入	长炮の战车

C型	10月	リーンブルフの森 上级游击战
D型	6月	激战！ダス砂漠
	12月	决战！第4独立迫击队
E型	クラスメイト	"お父さま"救出战

重迫击枪用炮身

型号	任务类别	任务名
A型	8月	教练场 上级游击战
	エクストラ	リトルウィングからの挑战状
B型	12月	再编！第4独立迫击队
C型	12月	最终决战
	クラスメイト	"ゲツリンソウ"を求めて
	クラスメイト	泥だらけの战い
D型	购入	绝对防卫ライン

支援兵系

拳铳用机构

型号	任务类别	任务名
A型	1月	アーレム解放战
	2月	レーヴァテイン杯 予选
	2月	通信共同演习
	购入	もう一度あの景色を
B型	5月	レーヴァテイン杯 准决胜
	6月	遗迹调查队护卫
C型	4月	ストラテジーコンテスト

	9月	死を告げる塔
D型	7月	古城に巣食う暗
	10月	榴弹の降る夜に
	11月	战舰にささげるレクイエム
	购入	遗迹の守人
E型	クラスメイト	支援兵としての战い
	クラスメイト	タイムリミットバトル！
	クラスメイト	执事选手权 前哨战
	クラスメイト	"ソフィア"护卫战
	クラスメイト	"ソライロコガネ"を探して
	クラスメイト	山脉の救出作战
F型	10月	激战！アントホルト港
	购入	ランシール最终防卫ライン

技甲兵系

レンチ用ヘッド

型号	任务类别	任务名
A型	2月	夜间共同演习
	2月	真夜中の制压
	5月	山顶の要塞
	购入	鬼教官の爱のムチ
B型	4月	ダルクス人集落解放战
	6月	森の番人
C型	9月	放たれし苍き兽
	购入	支援兵 中级课程修了试验
D型	2月	激战！教练场
	5月	战舰强夺を阻止せよ
	11月	物资发掘队
E型	クラスメイト	イヤな予感を抱えた战い
	クラスメイト	"ゲツリンソウ"を探して
F型	9月	激战！アントホルト水道桥
	购入	支援兵 上级课程修了试验

剑用芯材

型号	任务类别	任务名
A型	3月	英雄と呼ばれた兵士
	4月	农村脱出作战
B型	6月	ユエル市 夺还战
	7月	苍の进军

C型	10月	ユエル市 上级游击战
D型	1月	激战！アーレムの战い
	2月	トレジャーハントコンテスト
	7月	激战！ロインタール峡谷
E型	クラスメイト	"ミシェリットの故乡"解放战
F型	购入	深红の森
	购入	峡谷に眠る史实

大剑用芯材

型号	任务类别	任务名
A型	7月	レーヴァテイン杯 决胜
	10月	最终防卫ライン
	购入	技甲兵 中级课程修了试验
B型	12月	大水门を越えて
C型	クラスメイト	"最恶の出目"の战い
	クラスメイト	ギクシャクした战い
D型	购入	パンドラシップ

爆剑机构部

型号	任务类别	任务名
A型	8月	ランシール防卫战
	10月	水を护る战い
	购入	突击！爆击团！！
B型	11月	荒狂の暴砂
	エクストラ	攻略战演习 对F组
C型	クラスメイト	"不幸なお告げ"の战い
	クラスメイト	"亡灵战车"报仇战
D型	购入	技甲兵 上级课程修了试验

地图与地形效果

本作共有将近200个任务，尽管任务中的据点和敌人配置各不相同，但总共不外乎如下几个固定场景：アレーム村、ランシール士官学校（教练场）、リーンブルフの森、ディバル山脉、ダス沙漠、ユエル市、ロインダール峡谷、ドルフェイン矿山、アントホルト港、ダンダリアス舰上这几个地点。这些地图上可能附带了各种地形效果，地形效果有时会对战斗造成深远的影响，尤其是后期部分难点任务，想取得S级评价的话就务必需要利用战车的车顶部件来支援步兵战斗。

天气类地形效果

夜：夜晚我方队员视野变短，需要距离敌人较近时才可发现对方。在一些需要全歼敌人的任务中，如果敌人隐藏在草丛中，加上夜晚地形效果会导致我方很难发现。这时可尽量先派遣侦察兵巡逻出敌人的大体布局，再用突击兵和狙击兵击杀。给战车的车顶（ショルダー）装备上“照明装置”可打消战车所在区域（AREA）的夜晚效果。

雾：我方步兵武器、车辆炮塔的命中率均大幅下降，具体能从武器的准星看出来。该地形效果对于我方的影响较大，尤其是战车、对战车兵、侦察兵这些需要精密射击的兵种，技甲兵等肉搏系兵种则不受影响。给战车的车顶装备上“消雾装置”可打消战车所在区域的雾天效果。

雪：寒冷地形效果。雪天中，所有步兵单位在每回合过后HP都无法自动回复。给战车的车顶装备上“放热装置”可打消战车所在区域的雪效果。

吹雪：我方队员死亡后的救助时间缩短，如果不在死亡后的一回合以内救助该队员，那么便会立刻被送往医院。

热射：在沙漠白天发生的地形效果，热射会导致步兵的移动时消耗的AP速度加快。给战车的车顶装备上“散水装置”可打消战车所在区域的热射效果。

砂岚：在沙漠白天和夜晚均会发生的地形效果，每两回合发生一次，砂岚会导致步兵的射击准度大幅下降。所以在沙漠地形作战时，玩家可根据回合的推进来分配移动和攻击。比如在砂岚发生的回合中可集中移动兵力、占领据点；在砂岚平息的回合中集中歼灭敌人。

落雷：ユエル市白天发生的地形效果，街道中破损的避雷针会在每回合对靠近的单位造成雷击伤害。给战车的车顶装备上“避雷装置”可打消战车所在区域的落雷效果。

ラグナヒール：ドルフェイン矿山特有，每回合会不分敌我地提升HP的自动回复量。在该地形上，注意尽量不要给敌人留下少量HP拖到下一回合，这样会导致对方在下一回合几乎回复至满血，拉长战斗进程。给战车的车顶装备上“ラグナ抑制装置”可打消战车所在区域的回复提升效果。



地理类的地形效果

雪地：ディバル山脉特有，导致我方战车行动力下降，移动时消耗AP速度加快。拥有“恶路走行”能力的战车可不受雪地影响。

沙地：沙漠特有，导致我方战车行动力下降，移动时消耗AP速度加快。拥有“恶路走行”能力的战车可不受雪地影响。

碎冰：ディバル山脉特有，地图上各处散落的冰块会阻挡步兵和车辆的移动，只有拥有“碎冰走行”能力的战车才可通过。

毒沼：ユエル市特有，地面的紫色毒沼会导致步兵的HP减少，并导致我方战车行动力下降，移动时消耗AP速度加快。拥有“恶路走行”能力的战车可不受毒沼影响。

探照灯：ユエル市特有，当我方单位被探照灯照到时，照射范围的附近会被榴弹炮锁定，并在下回合遭到榴弹炮袭击，躲在战壕内可回避榴弹炮袭击。注意不要将步兵停留在锁定区域内结束本回合。

流水：ロインダール峡谷的夜晚限定地形效果，白天能够行走的河床被流水填满，无法行走。

ラグナ盒：ドルフェイン矿山特有，矿山中分布的蓝色小棱柱中装有拉格纳矿石，对该矿石开火会产生小范围的爆炸，波及周围单位。注意尽量让我方步兵和车辆远离它们。

勋章

在游戏中满足一定条件可获得勋章。本作共有27枚勋章，获得其中任意20枚以上就能出现隐藏人物ユリアナ的关键任务，将此关键任务打过后就能将其收为同伴。全勋章的获得条件如下：

公国勋功章	5月入手	レーヴァテイン优胜杯	7月入手	卒业记念メダル	一周目通关	カレッジリング	打穿所有同学任务	卒业アルバム	观看所有日常剧情，同时拥有20枚勋章
战功记章	5月入手	战功荣誉记章	7月入手	勋位战功荣誉记章	8月入手	大勋位战功荣誉记章	在ラビニア的同学任务中击破亡灵战车	宝冠大勋位战功荣誉记章	打穿任务“パンドラシップ”
折れた角勋章	我方有人住院	殊勋圣枪勋章	敌ACE全部击破	殊勋青铜枪盾勋章	敌击破总数超过250	殊勋白枪盾勋章	敌击破总数超过500	殊勋黄金枪盾勋章	敌击破总数超过1000
大翼兵团勋章	全兵种50级	军事学修士表彰	转职过所有兵种	授与の短剑	主人公转职过所有兵种	优秀机甲兵团勋章	战车部件全开发	优秀武装兵团勋章	兵器全部开发
优秀指挥官勋章	队长指令全部获得	ランシール圣钟功赏	等级1的任务全部打完	ランシール圣钟功绩赏	等级2的任务全部打完	ランシール宝剑圣钟功绩赏	等级3的任务全部打完	ランシール特别贡献赏	单人任务全部打穿
ランドグリーズ圣枪勋章	等级2或3的任务打出来S级	ロイヤル・ランドグリーズ勋章	全任务S级						

人物同伴篇

我方队员的能力除了通过提升等级、转职来加强战斗力外，角色的能力对战局也有着举足轻重的影响。除了固有能力外，完成每个队员对应的同学任务也可让他/她学会新技能，甚至可以让该角色本来的负面技能变为正面技能。不过，同学任务无法在初期直接挑战，玩家必须多派队员上场作战，这样可慢慢解放其支线剧情。每个同学的支线剧情有4个，当第三个成功解放后就可挑战该角色的同学任务了。同学任务的难度并不高，下面将游戏中所有同学的潜在技能列出，并给出详细注释，对玩家组建实用部队应该能有所帮助。

主角系

アバン・ハーデンス



人物潜在能力

热血：提升防御力。
破天荒：提升对人攻击力。
兄の教え：随机提升部分能力。→巣立ち：提升部分能力。（主线剧情变化。）
カリスマ：提升射击力。

侦察兵系

エイリアス



人物潜在能力

不思议な体：HP全回复。
ヴァルキュリア：HP低于一半时提升全能力。
独りぼっち：周围没有同伴时防御力下降。
仲间：周围有同伴时提升对人和对甲攻击力。

ニコル・マルティン



人物潜在能力

夜目：在夜晚时提升射击力。
优柔不断：视野内有多个敌兵时降低射击力。
贫弱な体：AP低于一半时降低防御力。
恋慕：提升对人和对甲攻击力。（同学任务“危险な任务”后习得。）

ロッテ・ネッツエル



人物潜在能力

都会育ち：在石地行走时提升防御力。
おしゃべり：降低射击力。
知的好奇心：降低回避力。
真实追求：攻击后可以再次移动。（同学任务“カメラ夺还战”后习得。）

ラビニア・レイン



人物潜在能力

姐御肌：提升射击力和对人攻击力。
好战的：攻击后可以再多攻击一次。
心のトゲ：降低部分能力。→战车の极み：提升部分能力。（同学任务“亡灵战车报仇战”后变化。）

ヘルムート・ボーデ



人物潜在能力

对战车兵キラー：攻击对战车兵系兵种时提升射击力和对人攻击力。
しんがり：最后行动时提升对人攻击力。
ダルクス人嫌い：周围有ダルクス人时降低防御力。
军人の夸り：提升防御力。（同学任务“ダルクス人救助命令”后习得。）

シグリッド・エイセル



人物潜在能力

勇猛果敢：周围有多个敌兵时提升对甲攻击力和射击力。
技甲兵キラー：攻击技甲兵系兵种时提升异常状态发生率。
ダルクス人嫌い：周围ダルクス人时降低防御力。→融和の心：周围有ダルクス人时提升防御力。（同学任务“つぐないの战い”后变化。）
ガリアの平和：提升射击力。

メリッサ・ダレーン



人物潜在能力

女嫌い：周围有女性时降低射击力。
隐れ上手：潜伏时提升防御力。
ゼリ好き：ゼリ在周围时提升对人攻击力。
ストーカー：从后方攻击时提升异常状态发生率。（同学任务“ゼリ样防卫战”后习得。）

クロエ・ブリクセン



人物潜在能力

気分屋：当回合无法攻击。
夜目：在夜晚时提升射击力。
スランプ：降低射击力。
→创作意欲：攻击后可以再次移动。（同学任务“ユキミウサギを探して”后变化。）

ネイハム・ドライヤ



人物潜在能力

弱いものいじめ：周围友军数量多于敌军时提升射击力。
目立ちたがり：周围敌军数量多于友军时提升防御力。
パニック：被迎击时降低对人攻击力。
王者の风格：提升对人和对甲攻击力。（同学任务“民を守る战い”后习得。）

突击兵系

ゼリ



人物潜在能力

冷静：被迎击时提升射击力。
ダルクス人の夸り：周围有ダルクス人提升部分能力。
负けず嫌い：提升射击力。
友の手：提升射击力和对人攻击力。

フランカ・マルティン



人物潜在能力

きれい好き：在草丛行走时降低射击力。
リーダーシップ：周围有友军时提升防御力。
ニコル嫌い：ニコル在周围时降低对人攻击力。→爱のムチ：ニコル在周围时提升对人和对甲攻击力。（同学任务“ニコル救出战”后变化。）

エリク・カンプマン



人物潜在能力

据点死守：守护据点时提升回避率。
侦察兵キラー：攻击侦察兵时提升对人攻击力。
はぐれ者：周围有友方突击兵系兵种时回避率下降。
不器用な优しさ：提升射击力。（同学任务“财布情报夺取战”后习得。）

リコリス・ネルソン



人物潜在能力

田舍育ち：在土地行走时提升对人攻击力和射击力。
仲间意识：周围有友军时提升回避率。
运动ベタ：降低射击力。
努力家：回复HP。（同学任务“ステージ夺还战”后习得。）

ピート・スタング



人物潜在能力

田舍育ち：在土地行走时提升对人攻击力和射击力。
反乱军嫌い：提升射击力。
ゼリ嫌い：ゼリ在周围时降低对人攻击力。→ゼリ兄贵：ゼリ在周围时提升对人攻击力。（同学任务“ピート救出战”后变化。）

マリオン・ジークバーン



人物潜在能力

上流阶级：在石板行走时提升防御力。
侦察兵キラー：攻击侦察兵时提升射击力和对人攻击力。
ダルクス人嫌い：周围有ダルクス人时降低防御力。→融和の心：周围有ダルクス人时提升防御力。（同学任务“新兵器との战い”后变化。）
兵器マニア：周围有敌兵时提升对人和对甲攻击力。

对战车兵系

ライナー・トリスタン



人物潜在能力

自然儿：在石板行走时降低防御力。
仲间意识：周围有友军时提升回避率。
战车キラー：攻击车辆时提升对甲攻击力。
ガリアの平和：提升射击力。（同学任务“亲友との战い”后习得。）

ノエル・ヴィロック



人物潜在能力

さびしがりや：周围没有友军时降低回避率。
フィーリング：周围有友军时提升部分能力。
未来の不安：降低防御力。→护国の思い：提升防御力。（同学任务“お父さま救出战”后变化。）

ルネ・ランデル



人物潜在能力

平等な心：周围有友军时提升射击力。
仲间意识：周围有友军时提升回避率。
落ち入み：降低回避率。→世话好き：提升回避率。（同学任务“泥だらけの战い”后变化。）

ヴァリオ・クラーツ



人物潜在能力

女好き：周围有女性时提升射击力。
バカと烟：站在高处攻击时提升对人攻击力。
独りよがり：攻击时异常状态发生率下降。→歌の力：提升射击力和对人攻击力。（同学任务“心砕かれる消耗战”后变化。）

コリーン・セルシウス



人物潜在能力

调达上手：增加一发弹药。
おしゃべり：降低射击力。
アタック下手：率先行动时无法攻击。→ゲツリンソウ：率先行动时提升对甲攻击力。（同学任务“ゲツリンソウを求めて”后变化。）

ユジム



人物潜在能力

引きこもり：在据点外时降低防御力。
ダルクスの绊：周围有ダルクス人时提升防御力。
はぐれ者：周围有友方对战车系兵种时回避率下降。。
勤勉：攻击后可以再次行动。（同学任务“我が母校を守る战い”后习得。）

支援兵系

レイモンド・モーエン



人物潜在能力

不器用：降低射击力。
大らかな心：周围有多个敌兵时提升回避率和防御力。
小心者：降低射击力。→练习の成果：提升部分能力。（同学任务“支援兵としての战い”。）

コゼット・コールハース



人物潜在能力

前向き：被迎击时提升防御力。
世话好き：周围有友军时提升回避率。
父の遗志：提高治疗的回复量和治疗距离。
ドジっ子：降低射击力。→血のトラウマ：被攻击时无法行动。→この美しき世界：攻击后可以再次行动。（主线剧情变化。）

ランディ・ハムスン



人物潜在能力

目立ちたがり：周围有多个敌兵时提升防御力。
リーダーシップ：周围有友军时提升防御力。
仲间意识：周围有友军时提升回避率。
暗黑面：アバン在周围时提升异常状态发生率。（同学任务“タイムリミットバトル！”后习得。）

ハインツ・ギルデン



人物潜在能力

花粉症：在草丛行走时HP会减少。
ダルクス人嫌い：周围有ダルクス人时降低防御力。
同好の士：周围有支援兵系的友军时提升对人攻击力。
一生の主：提升防御力。（同学任务“执事选手权 前哨战”后习得。）



マガリ



人物潜在能力

あがり症：周围有多个敌兵时无法行动。
ダルクスの绊：周围有ダルクス人时提升防御力。
本の虫：降低回避率。→发现の喜び：提升射击力。（同学任务“ソライロコガネを探して”后变化。）

ビッキー・ベイティア



人物潜在能力

野生儿：在野外行走时提升回避率。
狩猎生活：提升射击力。
弱肉强食：降低治疗效果。
→思いやり：提升治疗效果。（同学任务“山脉の救出作战”后变化。）

ソフィア・コリンズ



人物潜在能力

かわし上手：提升回避率。
サディスト：攻击时提升对人攻击力。
男嫌い：周围有男性时降低射击力。
アバン好き：アバン在周围时提升射击力。（同学任务“ソフィア护卫战”后习得。）

技甲兵系

ヨアヒム・オーセン



人物潜在能力

せっかち：潜伏时降低防御力。
末っ子：最后行动时降低射击力和防御力。
お调子者：周围有多个敌兵时提升防御力。
ラッキー：不会触发地雷。（同学任务“イヤな予感を抱えた战い”后习得。）

モーリス・リング



人物潜在能力

悲观主义：AP消耗到一半时降低回避率。
一途：提升对人和对甲攻击力。
臆病：降低防御力。→ゲツリンソウ：率先行动时提升对甲攻击力。（同学任务“ゲツリンソウを探して”后变化。）

ジャミル・カイネス



人物潜在能力

一匹狼：周围有友军时回避率下降。
サイの目：提升异常状态发生率。
死神：使自己不受到敌方迎击。
无赖：提升防御力。（同学任务“最悪の出目の战い”后习得。）

アレクシス・ヒルデン



人物潜在能力

几帐面：降低射击力和防御力。
勇猛果敢：周围有多个敌兵时提升对甲攻击力和射击力。
先行者：率先行动时提升对人攻击力。
るがぬ心：回复HP。（同学任务“ギクシャクした战い”后习得。）

ミシユリット



人物潜在能力

水边嫌い：在水边降低异常状态发生率。。
天才：提升全能力。
闭锁的：降低回避率。→雪解け：提升攻击和异常状态发生率。（同学任务“ミシユリットの故乡解放战”后变化。）

イングヒルト・ノベール



人物潜在能力

浮世离れ：提升对人攻击力。
吉兆：提升对人攻击力和射击力。
凶兆：降低对甲攻击力和射击力。
预言：提升部分能力。（同学任务“不幸なお告げの战い”后习得。）

游戏万花筒

GAME KALEIDOSCOPE

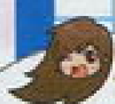
《口袋妖怪突击队 光之轨迹》的动画



马修 提供

《口袋妖怪突击队》的第三作《光之轨迹》发售在即，而按照系列游戏与动画互动的惯例，《光之轨迹》的主角也将客串于3月18日播放的TV动画《口袋妖怪 钻石·珍珠》（宠物小精灵DP）中，和小智一行一起挑战传说中的精灵炎钢兽。

除此之外，在2月28日和3月7日的节目《口袋妖怪星期天》中，还将上映《光之轨迹》的特别动画——这里就不是客串了，和游戏一样以风光秀丽的奥布里皮亚群岛为舞台，讲述突击队员们在此的冒险故事，而人气一直非常高的二级神兽雷皇也将在动画中登场，而在公布的图片中，超有特点的某皮丘、作为反派的谜之组织纳帕斯也会在动画中一一登场。届时，FANS可以先在动画中了解感受这款《口袋》新作了。


胧月：请问最喜欢JAM却分不清奥井雅美和松本梨香的乌冬桑，看到本消息你激动吗？


乌冬：有《独角兽高达》、有《轻音2》、有《光之轨迹》，2010年的春天果然到了啊。


阿鲁：（摊手）看吧，这就是宅的春天。



▲即将在《口袋妖怪 钻石·珍珠》动画中客串的《光之轨迹》主角。

▲即将在先于游戏与大家见面的《口袋妖怪突击队 光之轨迹》的特别动画。

骨灰级掌机重现，怀旧人士必备



LIKY 提供

提起GAME＆WATCH，不少骨灰级的老玩家恐怕都会泛起甜蜜的回忆，这款只有黑白点阵液晶画面的掌机在八十年代曾刮起了一股强大旋风，在日本和国内都非常流行。如今，日本著名玩具厂商Takara Tomy再次将这个经典掌机推上了前台，不过，它的身材已经缩小为原来的1/4左右，而且很重要的一点——它不能玩游戏，因为——它只是一个挂饰。（众人：标题党，鄙视）除了外形与原版掌机一模一样，该挂饰在功能方面的实用度可以说为0，即使连最基本的电子表功能都没有，而该挂饰的售价还不算便宜，约1000日元，约合人民币75元，有爱的骨灰玩家可以考虑。



▲左边是原始的GAME＆WATCH，右边是挂饰，可以看到除了大小不同，其他方面完全一样。


胧月：鄙视……


LIKY：怎么又鄙视一遍？


胧月：我鄙视的是TT厂。


雷伊：请说全名“Takara Tomy”。

雷伊 提供

《传说》“角色”走进《偶像大师SP》






▲梓、美希和千早分别穿上艾斯蒂尔装后的造型。

近几年来，NBGI赤裸裸的“骗钱”手法各位玩家可谓有目共睹，其“DLC地狱”可不是一般人能够承受得了的，不管是《偶像大师》中一首又一首的歌曲，还是《传说》中一套又一套的服装，虽然吸引力绝对不低，但没法子，也得人买得起啊……当然，金钱这个压力对于日本同好来说可能相对要小点，不久前《偶像大师SP》DLC的下载次数就突破了100万次，然而，100万次对这个推出了已一年的游戏来说还不意味着结束，好戏可还在后头呢。

今年2月24日，《偶像大师SP》新一轮的DLC推出，而其中最引人注目的就是来自于《宵星传说》中女主角艾斯蒂尔的换装了。以前“《传说》系列”也曾推出过《偶像大师》的DLC服装，比如《宵星》中的魔法师莉塔的春香服装，《圣恩》中三位女性角色的《华贵星辰》造型等，而这次《传说》的内容对《偶像大师》进行“回访”，也同样引人关注。下面我们就来欣赏一下《偶像大师SP》中的角色们穿上艾斯蒂尔的服装后的可爱姿态，对了，这套衣服售价1000日元（约合人民币75元），而且手中的杖和盾牌得另外买，每个200日元（约合人民币15元），我还是光对着图片流下口水好了……



▲在PS3版的《宵星传说》中，莉塔可以换上天海春香的服装。

乌冬：NBGI必须死！

胧月：该厂虽擅长骗钱，最近的《噬神者》无论在销量还是质量上倒是都很不错，我VERY开心。

乌冬：销量好跟你有什么关系？

胧月：这种游戏多了，Capcom也该坐不住了吧——叫它不出《MHP3》。

乌冬：Capcom必须死！



胧月 提供

《深爱》周边倾巢而出，可看可抱可装饰

一个春节过去，从某种意义上已成为日本“国民游戏”的《深爱》又公布了不少周边。这次公布的大量周边里，既有美观养眼的，也有经济实用的，更有颇具诱惑力的（参看阿鲁背上的好物）。预知详情，请往下看。

等身大挂画

去年12月曾经发售过三人的夏装版等身大挂画，这次发售的冬装版除变更了角色服饰和背景颜色外，挂画大小和人物姿势都完全一致。服装上最明显的变化则是宁宁由白色短袜更换为高筒黑丝，相比另外两人更具成熟风韵。这些挂画的售价均为8000日元，预定3月发售。不过出货量有限，粉丝必须在情人节前预定好以后才能买到，也就是说现在已经停止预定、限量发售了，转手到国内怎么也得七八百块钱。如果你对山寨不是很反感的话，托人制作这种挂画倒也不难。











NDSi保护套及装饰卡片

不要认为这些都是贴纸，其实它们都只是没有粘性的卡片，但可以凭借保护套上附带的卡片夹来装扮NDSi，12张卡片能自由更换。该系列保护套预定今年愚人节发售，价格为2480日元。











泳装抱枕

这三个长155厘米、宽50厘米的抱枕套给玩家提供了一次亲密接触的机会，而且还是三位女主角的泳装图案。既有比基尼也有连身的学生式泳装，且售价只要3500日元（编注：这个价格即使在国内也算平价）。官方网站称，枕套的质地并非普通的绢布，而是使用了真正的泳装材料。用户可以期待一下手感。


乌冬：（遮住双眼）这实在是太糟糕了。


阿鲁：抱枕是很纯洁的，摘下你们的有色眼镜来！


胧月：（点头）。

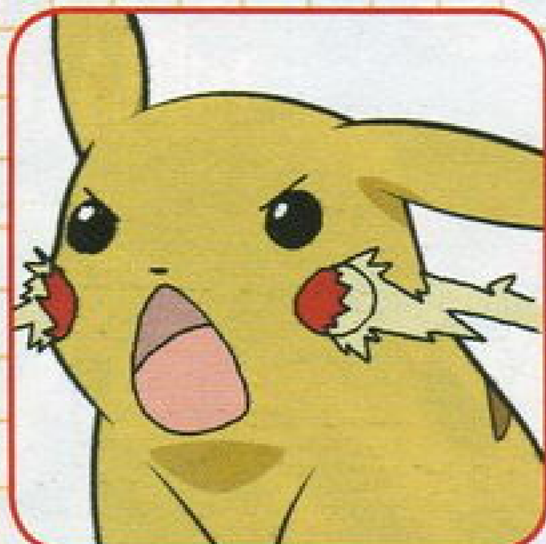


乌冬 提供

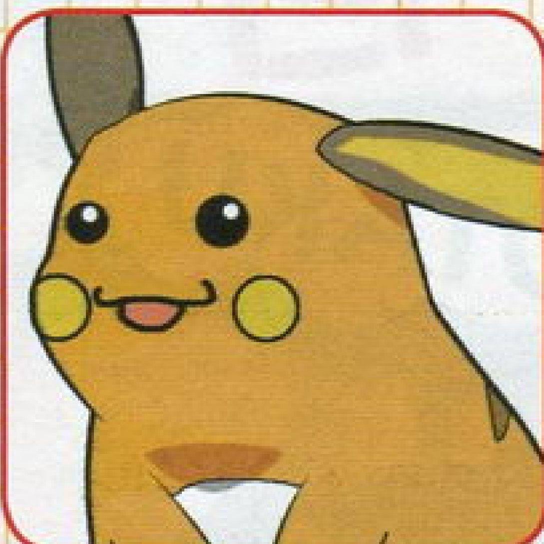
皮卡丘的丰富“表情”



皮卡丘这只黄色老鼠一直以小巧的外型和丰富的面部表情深得广大口袋FAN的喜爱，国外一家游戏网站就围绕皮卡丘的表情发起了一项活动，先提供一张没有脸的皮卡丘的原图，让网友自由发挥，画上各种脸部表情。从收集上来的作品来看，大部分的网友还是比较有创意的，下面放上一些有趣的作品和大家分享。



▲这是所有作品中惟一一幅正常的……



▲皮卡丘进化成雷丘了。



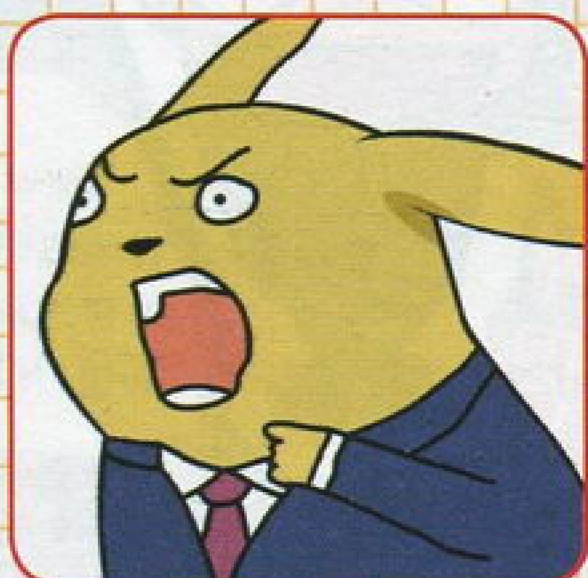
▲“我不是独角虫，真不是……”



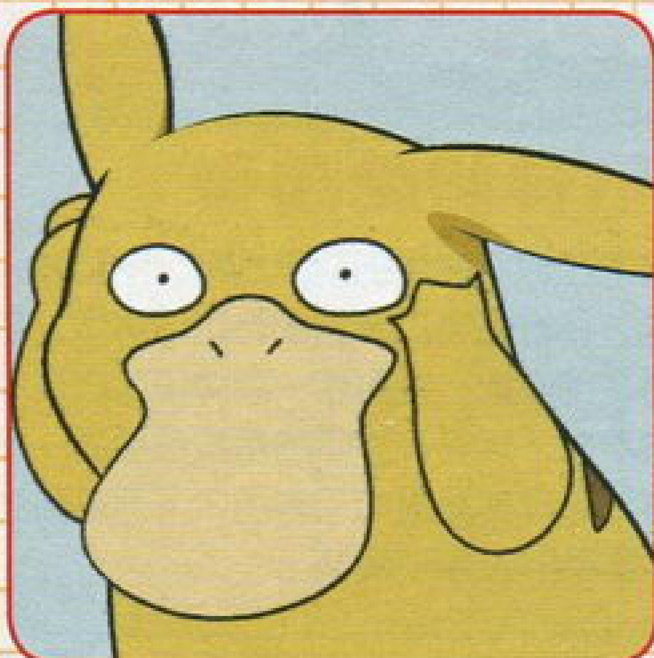
▲任天堂两大吉祥物合体成功。



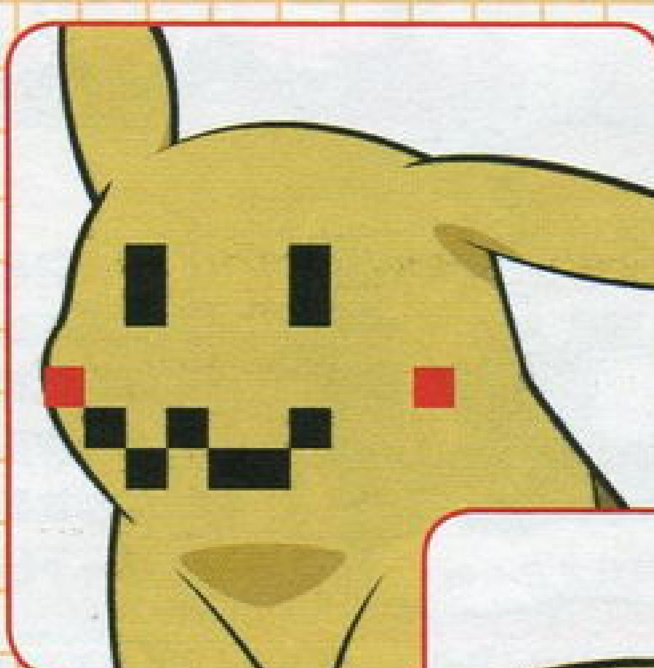
▲“囧”真是无处不在。



▲再加一个“异议あり”就更像了。

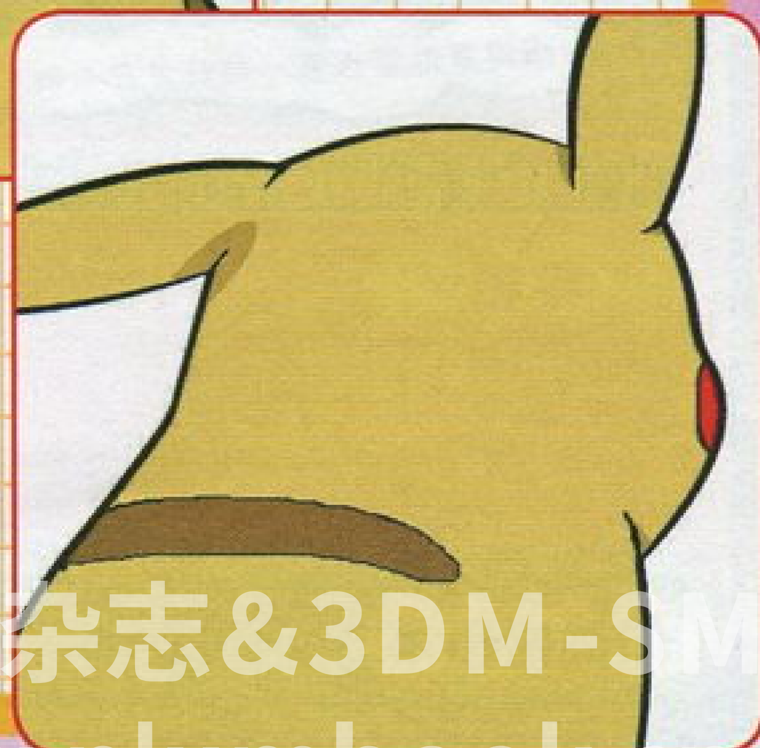


▲突然发现皮卡丘和可达鸭有那么多相似之处……



◀点阵风格表情，说实话有点诡异。

▼这张我真不知道该说什么好了……



胧月：没看到美少女版的女体皮卡丘，让我觉得这个世界还有救。

宅回首

OTAKU

栏目主持：阿鲁

原以为过年回家可以轻松轻松，没想到见朋友、走亲戚占据了我大半的休息时间，仔细想想我真正呆在家里的时间不超过三天……更不用说玩游戏看动画了，当初预定的回家"补课"计划完全泡汤，不知道1月新番动画我什么时候才补得完哟！

日本麻将进阶篇

麻将果然要大家一起玩才开心啊！

各种胡牌牌型

之前曾说过日本麻将的胡牌规则，不过那只是基本规则，在麻将中只要组成特定的牌型，胡牌后就有特定的番数，有时候一副牌里可以满足多个牌型的要求，将各种牌型的番数重叠后一举胡出跳满甚至倍满都是很有可能的，下面就来介绍一下日本麻将中的各种牌型。



平和

虽然是最基本的1番役，但是条件却很苛刻。首先听牌的面子必须是顺子且必须两面听（可胡牌的数量为两个），雀头不能是三元牌或者自风、场风，并且门前清（没有鸣牌）才能算平胡。

门前清自摸

就是在没有鸣牌的情况下自摸，番数为1番。



立直

在没有鸣牌且听牌的情况下大叫立直，然后扔出价值1000点的立直棒，胡牌后追加1番，如果别人胡牌则立直棒被别人拿走。立直之后胡牌可以翻开里宝牌。

Double立直

在没有人鸣牌的情况下第一巡（牌桌上的4个人都弃过一张牌为一巡）宣告立直，通称Double立，番数为2番。

一发 立直后的下一巡里没有人鸣牌的情况下自摸或胡牌，番数为1番，不过达成一发的条件是立直和自摸（或平胡），因此此次胡牌至少都在3番以上。



断幺九 手牌里没有一和九这两种牌，且雀头不能为三元牌或自风、场风，番数为1番。



全带幺 与断幺九相反，手牌里的面子必须都带一或者九这两张牌，面子或雀头可为三元牌或风字牌，番数为2番，如果鸣牌则算1番。



纯全带幺 手牌里的面子和雀头都必须都带一或者九这两张牌，番数为三番，如果鸣牌则算2番。



一盃口 手牌里有两副一模一样的顺子（比如两个二条、两个三条、两个四条），番数为1番。



二盃口 手牌里有两副一盃口的牌型，番数为2番。



役牌 手牌里有三元牌或者自风、场风组成的刻子，明刻暗刻皆可，番数为1番。



海底捞月 自摸最后一张牌的情况，这也是《天才麻将少女SAKI》里天江衣的必杀技，番数为1番，如果没有鸣牌还会算上门前清自摸，因此是2番。

河底捞月 胡最后一个人丢掉的牌，番数为1番。

岭上开花 杠后自摸岭上牌的情况，这是《天才麻将少女SAKI》里宫永咲的必杀技，番数为1番，如果没有鸣牌还会算上门前清自摸，因此是2番，可以和其他牌型叠加番数。



三色同刻 三种不同花色的牌里都有同样的刻子或杠子，不管是否鸣牌都算2番。





抢杠 胡别人加杠的牌，不管是否鸣牌都算1番。



三色同顺 三种不同花色的牌里都有同样的顺子，比如七、八、九筒，七、八、九条，七、八、九万。番数为2番，鸣牌则只算1番，该牌型可以和平和、断幺九等牌型叠加番数。



一气贯通 一种花色的牌里从一到九都各有一张牌，番数为2番，如果鸣牌则算1番。



对对和 手牌全由刻子或杠子组成，不管是否鸣牌都算2番。



七对子 不由四个面子和一个雀头组成的特殊役之一，手牌由七副对子组成，鸣牌后无效，番数为2番。



混老头 手牌由一、九牌组成，雀头可以为三元牌或风子牌，不管是否鸣牌都算2番，由于此牌型和对对胡或七对子重合，因此实际上算下来是4番。



清老头 手牌全由一、九牌组成，是比较容易的役满牌型，不管是否鸣牌番数都为最高的13番。





三暗刻

手牌里包含三个暗刻的牌型，不管是否鸣牌都为2番。



四暗刻

手牌里包含四个暗刻的牌型，番数为13番。



三杠子

手牌里包含三副杠牌的牌型，不管是否鸣牌都为2番。



四杠子

手牌里包含四副杠牌的牌型，番数为13番，如果全部为暗杠还和四暗刻重合，因此有些地方把这种四个暗杠的牌型定为双役满（役满的分数再乘以2）。



小三元

由三元牌组成两个面子和一个雀头的牌型，不管是否鸣牌都是2番，不过由两种三元牌组成的面子本身就包含2番的役牌，因此次牌型胡牌后至少都是4番。



大三元

由三元牌组成三个面子的牌型，不管是否鸣牌都是13番。



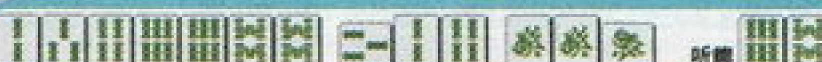
混一色

由一种花色和字牌组成的牌型，番数为3番，如果鸣牌则算2番。



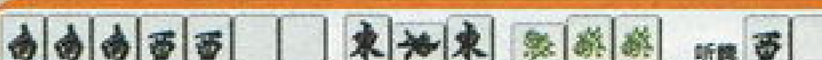
清一色

手牌由同一种花色的牌组成，番数为6番，如果鸣牌则算5番。



绿一色

手牌由清一色的纯绿色条子（2、4、6、8条）和三元牌里的发组成，番数为13番，有的地方规定绿一色里必须包含三元牌里的发。



字一色

手牌全由字牌（三元牌和风牌）组成的牌型，番数为13番。

小四喜





由风牌组成三个面子一个雀头的牌型，番数为13番。

大四喜





由风牌组成四个面子的牌型，番数为13番，也有的地方将大四喜定为双役满。

九莲宝灯





牌型为同一种花色里一、九牌各三张，其余的牌各一张，组成这样的牌型后听牌数就为该花色里的所有牌，也就是所谓的九面听，番数为13番。

国士无双





不由四个面子和一个雀头组成的特殊役之一，牌型为三种花色的一、九牌各一张，风字牌和三元牌各一张，组成这个牌型后只要再次摸到与任意一张手牌相同的牌就可以胡牌，也是听牌数最多的牌型，俗称十三面听或十三幺，在《天才麻将少女SAKI》动画最后几集的个人战时，鹤贺学院的新人麻将手妹尾佳织就以国士无双的胡牌震惊全场，番数为13番。

天胡

庄家起手直接胡牌，番数为13番。

地胡

平家在没有人鸣牌的情况下第一次摸牌就胡牌，番数为13番。

人胡

平家在没有人鸣牌的情况下，在第一次摸牌前就胡别人的牌，有的地方不承认人胡，也有的地方将人胡视作5番。



庄家平家得分表

上辑里我们介绍过日本麻将的分数计算比较复杂，下面就列出各种情况下的得分表，这样一来就不用为自己胡牌后不知道该得多少分而担忧了。

平家得分表

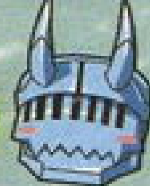
1番	2番	3番	4番	满贯	跳满	倍满	三倍满	役满	
20符	–	1300	2600	5200	8000	12000	16000	24000	32000
		700・400	1300・700	2600・1300	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000
30符	1000	2000	3900	7700	8000	12000	16000	24000	32000
	500・300	1000・500	2000・1000	3900・2000	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000
40符	1300	2600	5200	8000	8000	12000	16000	24000	32000
	700・400	1300・700	2600・1300	4000・2000	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000
50符	1600	3200	6400	8000	8000	12000	16000	24000	32000
	800・400	1600・800	3200・1600	4000・2000	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000
60符	2000	3900	7700	8000	8000	12000	16000	24000	32000
	1000・500	2000・1000	3900・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000
70符	2300	4500	8000	8000	8000	12000	16000	24000	32000
	1200・600	2300・1200	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000
80符	2600	5200	8000	8000	8000	12000	16000	24000	32000
	1300・700	2600・1300	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000
90符	2900	5800	8000	8000	8000	12000	16000	24000	32000
	1500・800	2900・1500	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000
100符	3200	6400	8000	8000	8000	12000	16000	24000	32000
	1600・800	3200・1600	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000
110符	3600	7100	8000	8000	8000	12000	16000	24000	32000
	1800・900	3600・1800	4000・2000	4000・2000	4000・2000	6000・3000	8000・4000	12000・6000	16000・8000

庄家得分表

1番	2番	3番	4番	满贯	跳满	倍满	三倍满	役满	
20符	–	2000	3900	7700	12000	18000	24000	36000	48000
		700	1300	2600	4000	6000	8000	12000	16000
30符	1500	2900	5800	11600	12000	18000	24000	36000	48000
	500	1000	2000	3900	4000	6000	8000	12000	16000
40符	2000	3900	7700	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	700	1300	2600	4000	4000	6000	8000	12000	16000
50符	2400	4800	9600	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	800	1600	3200	4000	4000	6000	8000	12000	16000
60符	2900	5800	11600	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	1000	2000	3900	4000	4000	6000	8000	12000	16000
70符	3400	6800	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	1200	2300	4000	4000	4000	6000	8000	12000	16000
80符	3900	7700	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	1300	2600	4000	4000	4000	6000	8000	12000	16000
90符	4400	8700	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	1500	2900	4000	4000	4000	6000	8000	12000	16000
100符	4800	9600	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	1600	3200	4000	4000	4000	6000	8000	12000	16000
110符	5300	10600	12000	12000	12000	18000	24000	36000	48000
	1800	3600	4000	4000	4000	6000	8000	12000	16000

通过连续三辑的讲解，相信大家对日本麻将也有了一定的了解，至少在看动画玩游戏时不会因为看不懂规则而郁闷了。当然，这里提到的只是很基础的部分，麻将是一项十分考验预见性的娱乐活动，高手在玩麻将时不光是想着怎么让自己胡牌，而且还要根据其他人的弃牌来判断这些人手牌的走向，从而避免自己点炮。当然这些都是必须在实践中才能领悟的技能，感兴趣的朋友可以召集自己的朋友在空闲时间来上两局，不过赌钱是万万不可的哟！

栏目主持：阿鲁



游戏美图秀

为了配合本人“宅回首”栏目的主题，这次的“美图秀”就把收集的麻将美图全数贡献出来，有关麻将的内容暂时就告一段落了，当然如果大家强烈要求，我还是会继续把麻将的内容进行下去的（笑）。







乌冬：看了原村和之后，终于明白什么叫“会当岭绝顶，一览众山小”了。

阿鲁：我已经懒得吐槽你了，不过我很想知道远处那人是谁。

乌冬：……











阿鲁:卖萌萝莉什么的最讨厌了！


乌冬：你个口是心非的家伙……


胧月:你个口是心非的家伙……






阿鲁:立直、一发、海底捞月、大四喜，你们统统给我葬送海底吧，哈哈哈！


胧月:大家千万不要沉迷麻将……





经典主题乐园

CLASSIC GAMES THEME PARK

春节期间看了不少电影，看过之后最深的体会就是这几年国产电影确实在蓬勃发展。遗憾的是这发展仅仅体现在电影的数量和排场上，华语电影本身的素质反而在悄悄滑落，比起上世纪80、90年代的港产电影更是差了一大截。说到港产电影，就不得不提到成龙，作为目前华人娱乐圈首屈一指的“大哥级”人物，这次我们就不妨来聊聊他和游戏的缘分吧。

文 开特

好游戏永远不过时

本辑主题 **成龙**



说到成龙，我们首先想到的是他的电影，一部接一部精彩的电影作品让成龙逐渐从香港这个东方的“好莱坞”去到了真正的好莱坞，并且在那里拍摄出以中国功夫与美式幽默精妙结合的电影作品，并逐渐得到了欧美观众的喜爱，所以与之相关的游戏也开始出现。而在欧美之外的日本，成龙更是早早成名，毕竟当年的港片在全亚洲都是票房的保障，当然与成龙相关的游戏也就不在少数了。

◀成龙当年曾为小霸王学习机进行代言，为国内的FC普及做出了很大贡献。

成龙踢馆

类型：动作
年份：1984年

原机种：FC | 模拟器：NesterDs/NesterJ | 适用机种：NDS/PSP



▲虽然画面简陋，但是依然能够看到成龙的影子。

《成龙踢馆》在日本发售时的名称为《SPARTAN X》，据说是根据成龙拍摄的同名电影而来，但实际上本作和成龙并没有太大关系，游戏在美国发售时直接被翻译为“Kung Fu（功夫）”，并且游戏中也根本没有出现过任何和成龙有关的信息，只是游戏中那个名为“PLAYER”的会功夫的男主角，无论怎么看都和成龙有那么几分神似。虽然没有得到成龙的授权，但游戏的街机版推出后却大受欢迎，因此也移植到了FC主机上，而流传到国内后被翻译成了《成龙踢馆》。游戏中，主角的爱人被名为“X”的神秘人绑架，身怀绝技的主角为了救出女友开始了冒险，游戏中总共有5层关卡，玩家需要一层层挑战，确实有点“踢馆”的意思。另外，每层关卡的杂兵都是鱼龙混杂：拿棍棒的老伯、丢回旋镖的女忍者、力大如牛的黑人……层出不穷。

SPARTAN X









功夫成龙

类型：动作
年份：1992年

原机种：PCE | 模拟器：PSPHUGO | 适用机种：PSP



▲本作中的成龙形象是彻头彻尾的日本漫画风格。

《功夫成龙》同样是在FC主机上发售过的一款动作游戏，和之前的《成龙踢馆》不同，本作得到了成龙的授权，于是从游戏的包装盒到标题画面，都在显著位置将“成龙”二字醒目地标出。本次介绍的是PCE上的移植版，比起FC版来说，PCE版的画面更加精细，人物比例变得更大，其人设是非常典型的日式卡通风格，游戏中的成龙变得浓眉大眼，表情也是格外丰富，再加上多变的攻击方式，使得整个游戏玩上去舒服惬意。同时游戏中也保留了浓浓的“中国风”，尤其是背景音乐听上去古色古香。当然游戏的操作也简单之极，无论是上跑下跳还是拳打脚踢，都只需要通过简单的操作就可以完成，是一款人人都可以轻松上手的ACT作品。

成龙历险记

类型：动作
年份：2001年

原机种：GBA | 模拟器：gpSP | 适用机种：PSP



▲动画版的成龙形象则非常“美式”。

在好莱坞有了一定的名气之后，成龙也开始进入美国的娱乐文化当中，动画片《成龙历险记》就是一个很好的例证。在这部集幽默与武打于一体的美式动画片中，身为考古学家的成龙和他11岁的侄女小玉一起游历于世界各地并展开冒险，同时还要与各式各样的恶势力展开斗争。

游戏版《成龙历险记》的情节紧扣动画原作内容，玩家可以控制成龙展开冒险，虽然游戏的画面非常鲜艳细腻，但是操作感和人物形象却是典型的美式风格：粗犷不失幽默。可能也是考虑到面向的玩家群体主要是喜爱这部动画片的少年儿童，所以游戏的整体难度并不算高，但是隐藏在当中的很多解谜要素却令人眼前一亮。

成龙传说

类型：格斗
年份：1995年

原机种：ARC | 模拟器：Mame | 适用机种：PSP



▲风格非常写实的本作，画面和“《真人快打》系列”类似。

最后的这款《成龙传说》对于年纪较小的玩家来说可能会感到陌生，实际上这款诞生于街机平台的FTG作品曾在国内短暂地火过一把，它以真人捕捉技术将包括成龙在内的几个角色做成游戏中的人物，并展开一场虚拟的格斗大赛。因为采用了真人的形象在游戏中登场，所以游戏乍看上去和著名的“《真人快打》系列”比较相似。另外，因为游戏的名称是《成龙传说》，所以游戏中登场的角色中仅成龙就有好几个，不过都是不同电影中的形象，因而所使用招式也有所不同，除了成龙之外还有几个真人角色登场，不过都是些不太熟悉的生面孔。

由于游戏本身的素质比较一般，所以尽管有成龙的巨大号召力，游戏还是在红火了一阵子后无奈地消失在了人们的视野中。









iPhone进行时

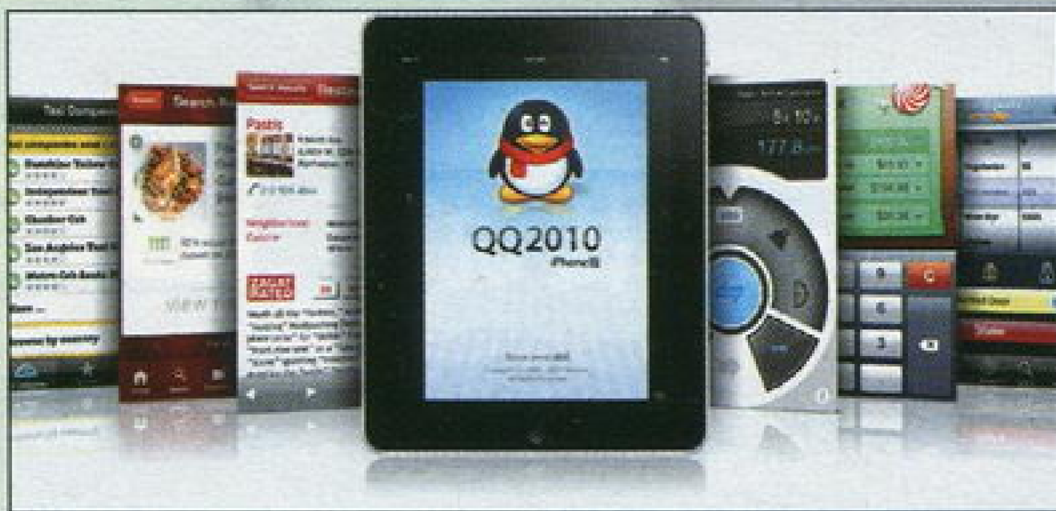
栏目主持：伊娃

iPad如期公布，但却令伊娃相当失望。本以为搭载的是雪豹OS的真正平板电脑，但没想到实际上只是一个大块头的iPhone而已。不过App Store里也频频传出好消息，在寒假期间有多款重磅级的收费游戏开展了限时免费活动，其中包括了《My Brute》和《秋之回忆2》等，大家不妨多留意一下。

情报速递

iPad预订热潮火爆，势比2007年iPhone首发

自iPad正式接受预定以来，全球的订购热潮只涨不跌，国外媒体甚至大胆预言，其订购量最终将超出2007年iPhone首发时的预定总数。市调公司RBC/ChangeWave对2月1日到10日期间内的3200名群众进行了调查，结果显示有13%的被调查者有意入手iPad，而2007年iPhone首发前只有9%的人表示有兴趣。该公司的首席市场分析师Mike Abramsky认为，这些数据表明iPad首发大获全胜的势头良好。尽管iPad不支持Flash、摄像头、多任务和16：9显示屏，只能算是一款大型iPhone，但这都没有打消顾客购买iPad的热情，可能是因为苹果的品牌效应吧！



▲12万个应用程序只让iPhone及iTouch独占太可惜了，苹果当然明白！

《街头霸王IV》3月登场！

Capcom就是这样的强大，既然X360平台能有《怪物猎人》，那么iPhone上就能玩《街头霸王IV》！是的，你绝没有看错，3月你就能在掌上玩到正宗的《街头霸王IV》了。针对iPhone的触摸屏特性及无按键的硬伤，本作设置为虚拟滑杆操作，并将一些原本复杂的按键指令进行了适当的简化修正，据称能给iPhone玩家带来前所未有的格斗新体验。除此之外，官方还透露本作将支持蓝牙及Wi-Fi联机对战功能，至于能否支持全球玩家线上联机对战，目前还没有得到官方的确认。本作售价为9.99美元，3月份，让我们翘首以盼！



▲从目前公布的图片及视频看来，音画方面绝对震撼，只是操作及手感真的“到位”吗？

游戏 Game | 契约OL

ANRUFEN ONLINE
■顽石■MMORPG■21.9MB■免费



游戏由国内著名的顽石无线科技有限公司历经两年时间专为iPhone量身打造，作为一款大型多人在线RPG，本作也许是目前iPhone平台上最像样的网游RPG。免费注册账号后便能创建一名角色进入“契约”的奇幻世界中冒险了，操作方面支持触摸和虚拟滑杆两种操作方式，非常方便，而游戏的称号系统及宠物系统也为本作增色不少。由于是公测版，因此目前仅提供了骑士和法师两种职业。本作的世界观庞大而丰富，数百张可供冒险的地图让人百战不厌，众多的NPC及在线玩家让你的冒险旅途不再孤单。本作的容量虽小，但网游的众多要素却一样不少，玩家之间的组队战、在线交易、即时聊天、PK都可轻松实现。游戏中玩家需要通过不断地打怪、做任务、刷装备来提升自己，不多砸些时间是很难成为强者的。目前本作在中国区尚处于免费公测阶段，不过从游戏中部分地图及道具的收费方式已可窥见一斑，非常不厚道。



▲游戏里热闹非凡，到处都是玩家，到处都是NPC，走路都堵得慌。

光环视频收录

游戏 Game | 横行霸道 唐人街战争

Grand Theft Auto: Chinatown Wars
■Rockstar Games■ACT■188MB■9.99美元



《GTA》终于登陆了iPhone平台，虽然来得有点晚，虽然只是之前掌机版的移植作品，但素质非常优秀，不容错过。游戏的剧情和系统都与NDS及PSP版基本相同，借助iPhone的多点触摸特性以及优秀的3D机能，使得本作完美保留了NDS版的触控操作和PSP版优异的画面表现，不过虚拟滑杆控制的攻击及行动的方式还是使本作的手感大打折扣。游戏的画质表现非常华丽，且实际运行起来非常流畅，音乐也是本作的一大亮点，除了原版的5个电台音乐外，更可以共享整个iPod音乐库，直接提取播放，非常方便。总体来说，本作是一款高素质的移植作品，但如果能在此基础上多增加些全新内容，那么本作将更加完美，推荐给所有喜欢《GTA》的玩家！



▲虽然一改系列的写实风格，但仍旧火爆刺激。

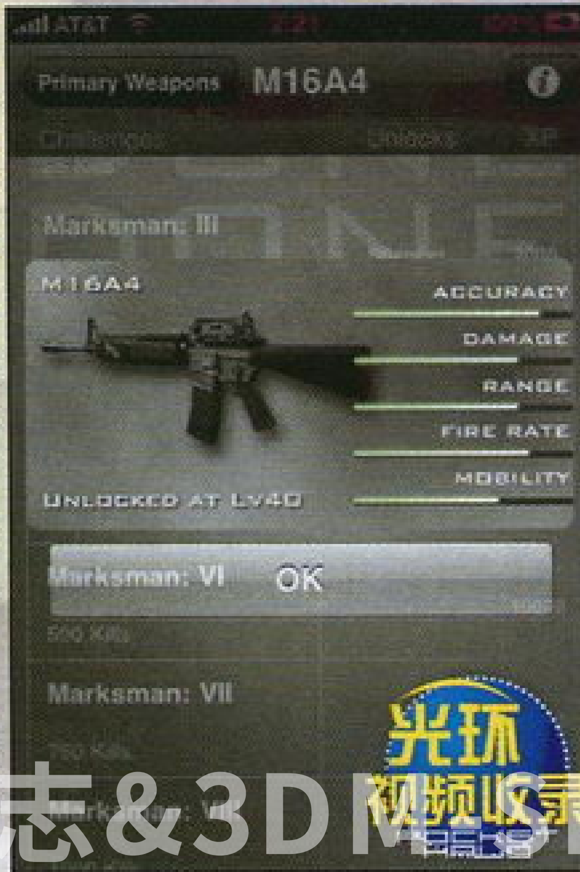
光环视频收录

软件 Software | 《使命召唤 现代战争2》解锁指南

Modern Unlocks 2
■Entertainment■12.5 MB■0.99美元



要问时下最流行的主视角射击游戏是什么，想必大家会得到一个统一的答案——《使命召唤 现代战争2》。其网战中众多有趣的收藏要素使得众玩家乐此不疲，但要收集全也不是件容易事，本软件就是一款为你指点迷津的宝典。该软件为非官方出品，是由一名普通的《COD》玩家制作，但不要以为这样就不够专业。它罗列了游戏中的各种资料：各种武器的图鉴及性能参数、所有连杀奖励的图文介绍、所有技能及其解锁条件一览、游戏中所有的成就及奖杯的解锁条件、标志及主题的解锁条件等应有尽有，甚至还详细的收录了网战中所有战场的平面图，非常全面。因此如果想成为一名《COD》高手，那么软件中罗列的各种资料也就成了你们的必修课。



▶各种武器的资料及参数都完全收录。

光环视频收录

文 AKIHA　编 胧月

轻松日语教室

大家春节过得还愉快吗？
学生们一定领了不少红包吧，一边祈祷着最后别落进妈妈的口袋里一边盘算着该添置一点什么游戏和主机了吧。
刚参加工作的朋友们应该是发钱发到心里下雪了吧，年关难过说的就是这么回事了呗。
《北斗无双》又有新情报公布了，拳四郎的服装有了改动是个好兆头，原作的还原度更高了。现在只希望光荣能将角色的脸部建模再好好修改下，每个人看起来都是三国的家伙们披着马甲来客串，再研究下原作的风格吧。

欧美玩家发出质朴的疑问——“为什么日本人讨厌洋游戏？”

日本人有着不喜欢西洋游戏的倾向，这似乎被他国玩家被视为了“外国仇根”。

FAMI通2009年度日本游戏销售排行榜公布如下：

1.DQⅨ	6.Wii Sports Resort
2.口袋妖怪 心金·灵银	7.Wii Fit Plus
3.超级马里奥兄弟Wii	8.MH3
4.朋友聚会	9.雷电十一人2
5.FFXⅢ	10.MHP2G

当欧美玩家看到以上排名后不由得发出感叹：

“看来日本还是很讨厌海外游戏呢。制作日本向游戏的诀窍究竟是什么呢？”

“任天堂、SE、《MH》，一直以来都是这些呢。”

“日本的排行榜总是让我不知所措。”

“日本人从来不会关心游戏的内容，只是一个劲地看商标罢了。”

“80～90年代的日式游戏确实令人激动。但如今西洋的游戏也已经变得能够凌驾于其之上了。就连三星也赢过索尼了，也没什么好吃惊的。总是觉得日式游戏一定强过西洋游戏的人也应该直面现实了。”

“日式游戏的制作人并没有进步所以大家才会抱怨，消费者们不都是期待着游戏能进化的吗？”



>**嫌**ってんじゃなくて**興味**がない (ki ra tten jya na ku te kyo—mi ga nai)
译文：不是讨厌而是没兴趣。

>ドンパチものが**多**いから (don pa qi mo no ga o—i ka ra)
译文：因为战争故事太多了。

>だってヒロインとか**可愛**くないんだもん (da tte hi ro in to ka ka wa i ku na in da mon)
译文：因为女主角什么的一点都不可爱。

>**FPS**が**好**きだから**俺**はやるけど，ゲームに**疎**い人から**見**たら**人殺**しゲームばっかりの**洋**ゲーなんて やりたいと**思**えないだろうな。
(FPS ga su ki da ka ra o re wa ya ru ke do, ge—mu ni u to i hi to ka ra mi ta ra hi to ko ro si ge—mu ba kka ri no yo—ge—nan te, ya ri tai to o mo e nai da ro— na)
译文：因为我喜欢FPS游戏所以会玩，但从不常玩游戏的人的角度来看全都是杀人游戏的西洋游戏，应该不会让人有尝试的想法吧。

>キャラに**感情移入**できない (kya ra ni kan jyo—i nyu—de ki nai)
译文：无法往角色代入感情。

>まず第一に**英语**がわからんからな，**日本版**か**日本语化**されるまでやらない（ma zu dai i qi ni e-go ga wa ka ran ka ra na, ni hon han ka ni hon go ka sa re ru ma de ya ra nai）
译文：首先就是不懂英语哪，要么出日版要么语言日译，否则就不玩。

>ゲームシステムは**海外の方**がいいけど，キャラデザは**日本の方**がいいんだよな。（ge—mu su se te mu wa kai gai no ho—ga i i ke do，kya ra de za wa ni hon no ho—ga i in da yo na）
译文：游戏系统虽然海外的比较好，但是人设还是日本的更好哪。

>**洋ゲー**でやる**价值**あるの**FPS**しかないだろ。**一般の日本人**は**统击**ちまくるゲームより**乐**しくわいわいやるほうが**好**きだろう（yo-ge-de ya ru ka qi a ru no FPS si ka nai da ro，i ppan no ni hon jin wa jyu—u qi ma ku ru ge—mu yo ri ta no si ku wai wai ya ru ho—ga su ki da ro—）
译文：西洋游戏有游戏价值的只有FPS吧。对一般的日本人来说，比起用枪四处扫射的游戏来，还是令人能高兴愉快的游戏更好呢。

微妙的跟年前的新闻有联动呢（汗）。

总之在笔者非常主观地看来，国内的情况首先是语言的障碍，中文和日文同源而出，光看汉字也能猜到十之八九，更何况对于长期玩日式游戏（特别是日式RPG）的玩家来说，即使完全没学过日文也几乎能将剧情和关键词倒背如流了，笔者甚至见过完全不懂五十音但却现场将剧情解说得滴水不漏的玩家，当时那个崇拜之情简直如滔滔江水……。而英文由于语系区别太大，不经过系统的学习实在无法融会贯通，所以大家要好好上课（汗）。其次占领玩家们判断最重要的因素相信应该是人设，要说大众都好这口还是怎么说呢，看本篇配的两张图后至少长期受到日式动漫游迫害的笔者是断然选择日式游戏的，这可能就涉及到地域之间文化熏陶审美观念的区别了，不是这里三言两语能够说得清的。最后要提到的一点非常有意思，如同本篇所摘录的日本玩家的评论所显示的那样，能够让我记住的西洋游戏竟然都是FPS。次世代的FPS至少在笔者非常主观地看来，比起是一款游戏更像是一款秀机能的软件（恳请全国的FPS爱好者不要跨省追杀），对于非FPS爱好者，特别是LU（light user）玩家来说，反反复复沉重的战争题材与游戏中偏暗的色调，对比亮丽画面居多的日式游戏，哪种更吸引LU玩家不言而喻。以上都是笔者非常主观的言论，只是笔者绝对相信国内跟笔者持同一意见的玩家不在少数就是了，互联网架设这么多年了萝卜青菜的话题大家也都厌倦了哪。

攻击性热血用语

大家在看动漫或者玩游戏时应该都多少有印象，战斗中开始发起攻击的瞬间角色们大都会念出某些固定用语，它们几乎就成了攻击开始的信号一样。比如念出这个代表第一轮进攻，念出那个代表放必杀技了等等。今天就给大家稍稍介绍一些穿越率极高的单词。

●いくぞ（i ku zo）——攻击开始的宣言，等于是堂堂正正地告诉对方我要动手了，所以绝对不出现在暗杀剧情之中。等同于“いきます”（i ki ma su），但注意要区别于“いけ”（i ke）。

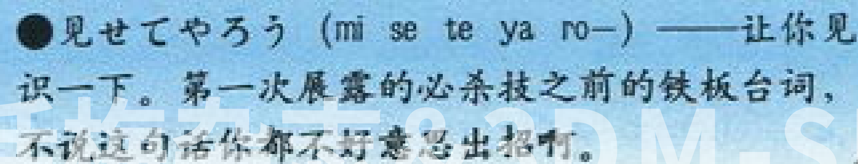
●いけ（i ke）——这是“いく”的命令型，既然是发号施令当然不会由本人动手而是叫跟班进行攻击。一般带着一大堆小弟出来砍人的都会说这句了。另外对象是飞行道具时偶尔也会这么说，比如浮游炮。

●食らえ（ku ra e）——喂食？当然不是。意思就是说我接下来出的招式你是吃定了啊口古月！有点港漫的感觉吧？

●消えろ（ki e ro）——消失吧！这样一说对手似乎就必定得消失了，不用想当然是必杀技出场时候的台词。

●燒き尽くせ（ya ki tsu ku se）——“燃烧殆尽吧！”这样的感觉。当然是火系的招式了。常用的还有“燃え上がれ”（mo e a ga re）和“秒ぎはらえ”（na gi ha ra e）这样的。

●見せてやろう（mi se te ya ro—）——让你见识一下。第一次展露的必杀技之前的铁板台词，不说这句话你都不好意思出招啊。



掌门人

主持 马修
插画 西瓜树



春节假期过后刚上班的几天，深圳的温度降得非常低，可没两天就撒欢地回暖了，于是出现了广东人所说的“回南天”，到处都很潮湿，感觉空气里都能拧出水来，很多地方的墙上地上也都湿漉漉，像用湿拖布湿抹布刚擦过，衣服也晾不干……马修来深圳6年，还是第一次经历如此的潮湿天气。忽然发现自己来深圳已经6年了，而马修也借由《掌机王SP》结识了无数的读者朋友，嗯，有这么多志趣相同的好友，再潮湿的天气，也别想让我不开心。OK，下面开始我们虎年的第一辑“掌门人”！

致嘟嘟和洋葱

祝愿嘟嘟姐能够拥抱着在《SP》拥有的美好记忆，在新的环境里工作愉快，大家都会想念你的说。羽只留意到了嘟嘟姐的离开，却忽视洋葱姐……是被如常的活跃给麻痹了吗？还是应该说羽自己钝感得可怕？很普通的寄语开头，很熟悉的对话，最大的悲伤却藏在了后面。

很喜欢洋葱姐的“美图秀”，在“掌门人”处活跃的洋葱姐也很有趣，她是一个绝不比宇轩差的小编。还记得第一次收到了洋葱姐的明信片，可爱的自画像让羽对洋葱姐的形象有更大的喜爱。谁都不能肯定每一位小编都会一直做下去，这也不现实，或许羽经历得太少了，跟踏进社会多年的小编相比羽就是一只菜。

一切都是现实，羽没有办法改变。作为一个读者，羽现在只有再一次诚心地祝愿着离开了编辑部的两位小编在未来的道路上一路顺风，每一位读者、每一个葱饼都会牢牢地记忆着各位不会忘记。

2010年是一个吉祥的数字，羽深信着……

翔羽&云纱

马修：两位女编辑都相当不错的，不过大家尽管放心，以后说不定什么时候，她们也会和宇轩一样客串呢。

乌冬：洋葱的明信片自画像，的确是非常有特色。

雷伊：继洋葱和嘟嘟后，紫枫也离开了，这里也祝所有离开的各位一路顺风。

“掌门人”的内容“一见钟情”。（天津 胡晓）

假僧

记得小编们说过有一些和尚送你护身符，然后向你索要香火钱的事。咱这儿（广州）也有，就在学校附近的大医院旁，不过是尼姑不是和尚。吾近日去饭馆吃饭，居然见到对面也有这样的尼姑，难道现在流行这个？

广州 连章凯

羽纹：这事儿阿鲁和伊娃在寄语里写过，而我自己也在路上看到过那些和尚，遇到他们自己迅速走开就是了，总之对方不敢在光天化日之下明抢。

马修：我曾经看到过离谱的，两个假和尚向我推销道家的八卦护符。我老妈更看过几个假尼姑要完钱后就去超市买火腿肠……

考证

我说，洋葱与胧月的性别有待考证……洋葱爱玩FTG、食量大、勇斗歹徒、还爱看校服妹妹，真的是女的么？胧月本来头发已经够长了，但是总被别人叫"月姐姐"还经常沉默，您真的是男的么？唉，阴盛阳衰啊……

广东 黎晏维

马修：洋葱泪目。 **乌冬：**胧月泪目。

羽纹：月姐姐，快爆发吧，要不然你就真快灭亡了。

阿鲁：这不该叫阴盛阳衰，这叫伪风盛行啊！

马上就过年了，看来掌机在今年是没什么希望买到了，钱攒不够，考试又砸了，祸不单行啊！不过还是在这祝所有小编和所有读者元旦快乐，再顺便也祝春节快乐，再……情人节快乐！

台州 黄林威

雷伊：这是一封年前的来信，期末考试到底考得怎样呢。祝你2010年能够入手掌机。

马修：我发现经历了N年的纠结，现在终于能坦然面对情人节、七夕节这些圣战日了。

洋葱抽到的大奖具体是什么？透露一下吧！胧月放几首初音的歌到光盘上吧！米格也把金坷垃的广告也放光盘上吧……

广东汕头 周铭浩

胧月：iTouch一台，还好我忍住了打劫的冲动；初音的歌……我应该放了不少啊，粗粗一算至少有《モノクロアクト》、《サンドリヨン》、《Acute》、《消失》等等，不少歌词因为有点XIE就给PASS了，今后发现良作也一定会推荐给大家；金坷垃的广告暂时不敢放，怕光盘出故障啊。

被无视的好人

什么！是朕的字太丑，还是朕的RP太差，朕的天时、地利、人和一应俱全，天天都有扶老奶奶过马路的朕，竟然没有上"掌门人"！光天化日之下，这么好的人竟然被无视了！呵呵，朕的怨念可是很深的，画圈圈诅咒你们。

柳州 浅

伊娃：现在流行自称"朕"吗？

盲先知：自称朕、孤的还真不少。扶老奶奶过马路……这么好的同学的来信，刊登了！



写字差的来看

写字差的过来！小弟有一秘笈如下：第一步，找对象；第二步，观察；第三步：写情书，在写情书的过程中你会发现自己字差而见不得人，就会去改啦！我还在试验当中……

中山 祖



LIKY： 有些人写字差是有历史原因的，而且某些人还过了写情书的年纪……

马修： 我过去写信时总是落款"字潦草，见谅"的字样，嘿嘿。



最近只能用一个字来形容我的生活，那就是忙。整畑忙来忙去除了吃饭睡觉就是读书，这封回函也是百忙之中抽空来写的。唉，真希望受了一年苦的我能考上好大学啊！

上海 郑一帆

阿鲁： 感谢郑读者在百忙之中给我们来信，您在如此忙碌的学习生活中还不忘关照《掌机王SP》，心系编辑部，实在让我们非常感动，我们定当以更加努力的工作来回馈读者大人们的关注。

LIKY： 把说套话的拖出去枪毙5分钟。

雷伊： 高三差不多都是这样，不过只要熬出头了就好了，当然学习之余还是要注意休息，身体累坏了就得不偿失了。

雷焦了

在夜晚，天上挂着胧月，树上的紫枫不断落下。这时，阿鲁抱着伊娃（抱枕）骑在马修的背上，他们吃着米格包洋葱，上面还浇上了嘟嘟咖喱。一道雷伊劈下来，把他们电焦了……

上海 许

阿鲁： 我的抱枕上不是伊娃……

乌冬： 雷伊再度进化成功。

宙先知： 可怜的马修就这样不明不白地被电焦了。

马修： 看完了这段文字我真的被雷焦了。

大手机

今天物理老师没收了我们一位同学的手机，不经意间看到那手机，哇，真是硕大啊，整一块黑砖。想想，还是iPhone好啊！

广西南宁 陈社莹

胧月： 麻烦打听一下这手机是怎么塞到裤兜里的，个人纯好奇。

乌冬： 会不会是某仿PSP的游戏机啊？

马修： 大有大的好处，比如自卫……

BGM

昨天看南方卫视的时候，突然发现这节目中的背景音乐是《雷顿教授》中的BGM，顿时眼前一亮……可惜的是没人能和我共鸣……

zhandou2007

宙先知： 无独有偶，本人放假在家看某电视台播放的进球集锦时，听到的音乐是《无双》的，不过《无双》的音乐确实激情澎湃，和精彩进球搭配倒是没有什么违和感。

乌冬： 我见过最无语的是一个温情谈话类节目，内容说的是对于城市里老建筑的怀念等等，背景音乐用了《高达SEED》的《晓之车》。虽然想渲染点伤感的气氛这一点上没错，但是这歌唱的和节目内容完全不是一回事啊……

 祝自己考试成功，也祝小编们天天向上。（青阳 Tea Boss）

你们要团结

生活里、网络上都经常看到玩友们（99%都是男生）互相争吵，甚至还有人赌气告别游戏。你们要团结啊，不然男性玩家越来越少，以后《掌机王SP》的封面就要变成清一色的正太图了！

广东佛山 王琼铮

胧月：据说女性对同性的欣赏能力和包容度比男性高很多，就拿我接触的圈子来讲，有不少萝莉控女性，然而正太控男性却相当少见。

乌冬：（踮脚）我、我我！

胧月：（摊手）跟你说很多次了，伪娘和正太是不同的。

GBA落水

和马修说一件事，上个月我在学校上厕所，我的GBA不小心掉进了水槽里，电池都出来了，正面向下掉的，我捡起来擦去水后，开机，什么事也没有。

博白 蓝力潮

马修：以前的游戏机很皮实的，这里也恭喜你的GBA平安无恙。

虎年贺卡手绘版

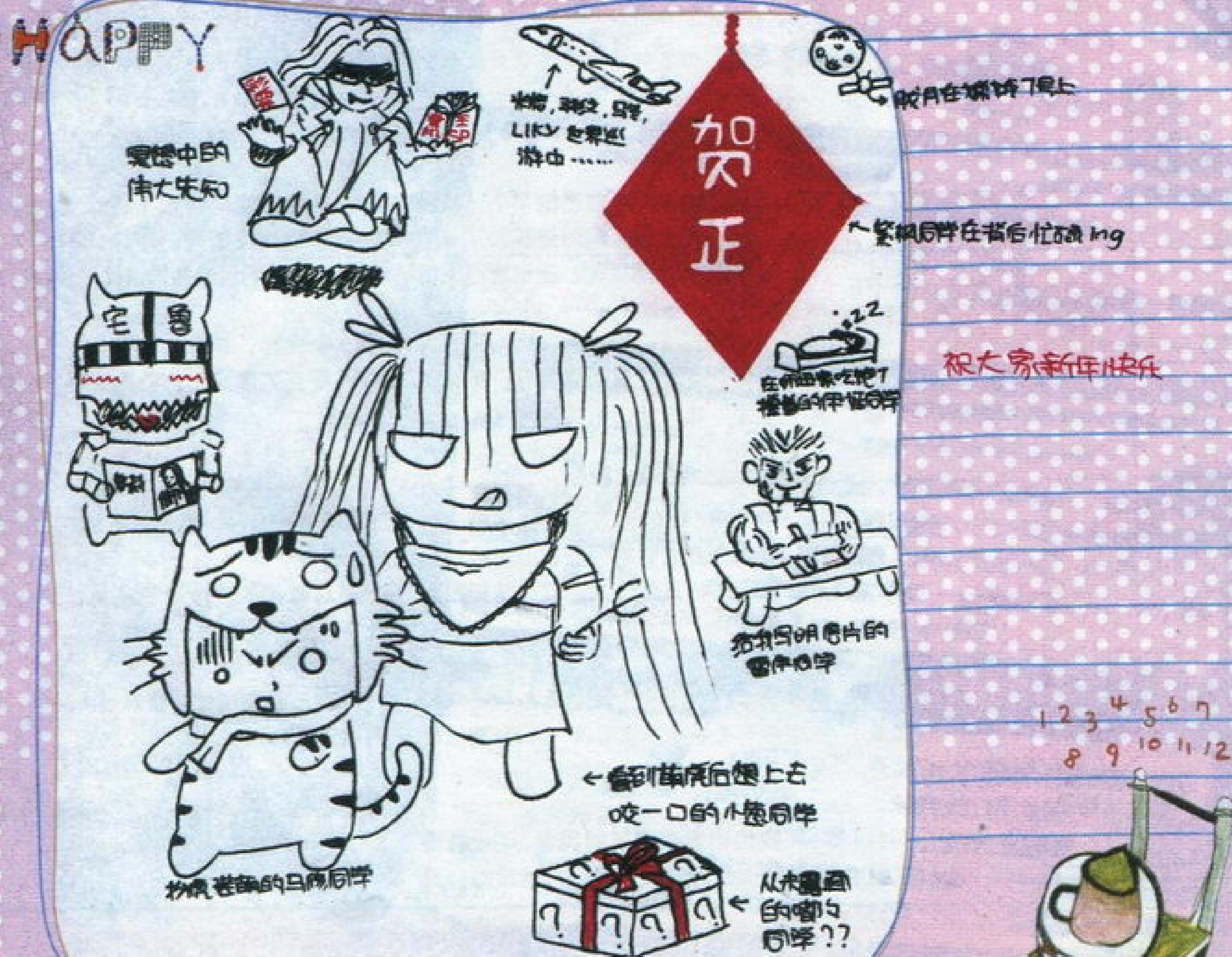
雷伊：给你写信的雷伊同学表情诡异地缩在画中某角落里。

LIKY：在精美信纸上绘制的贺卡，很热闹啊，可惜我和乌冬、米格、羽纹一起给装进飞机了。

马修：画不下那么多人，用个交通工具一起装进去也是个办法。话说洋葱是在“扮萝莉吃虎”么……

米格：哪位读者下次让马修也坐交通工具里吧。（>_<）

阿鲁：这位同学最喜欢的小编看来是洋葱。



绘/坏孩子

适合宅男的游戏

我班有许多“宅”男，请问小编有无适合他们的游戏，要求：简单、刺激，画质也高点吧。

北京 朱乾璞



阿鲁：那得看是什么类型的“宅”男，如果是动漫宅自然推荐《秋之回忆》、《CLANNAD》这类恋爱文字游戏；游戏宅则推荐《高达对高达》、《铁拳6》等竞技感较强的游戏；如果是ACG宅就推荐《幸运星偶像网络大师》这类一般人玩不了的游戏；如果是技术宅就不用推荐游戏了，比起玩游戏，他们更感兴趣的是制作游戏或者手持电锯割出自己心中的哈姆雷特。

马修：春节那天《深爱》汉化版发布了，很多宅都沉迷其中，朱乾璞同学也可以给宅男们推荐下，不过不要沉迷哦。（貌似玩的都沉迷了……）

JS无处不在

我有一个朋友，在假期的时候去英国学习，由于人生地不熟不知不觉地迷路了，之后又不知不觉地来到一家电玩店，黑人店主“热情”地向他介绍PSP-3000，在他的一片花言巧语下我朋友迷迷糊糊花了200英镑（折合人民币2600元）买了，待回国后才发现在国内购买一台PSP-3000只需1200元！可怜的孩子。

湛江 吴人超



伊娃：对吴同学的朋友深表同情和遗憾，很多读者玩家都有被JS无情“剥削”的经历，小编们知道后都会很难过的，所以还是呼吁大家在购买前一定要做好充分的购买准备！



马修：我特意去查下英国亚马逊，上面PSP-3000报价是139.99英镑，虽然网上和实体店售价会有差异，但这差了60英镑还是离谱点——看来奸商果然是跨越文化和国界无处不在的。

你一言 我一语

鄙人觉得《掌机王SP》可以开个QQ群，这样大家交流会更好。

合肥 朱夏文

马修：关键是QQ群有上限，而上网读者的数目……

既然2012年世界就毁灭了，索尼、微软、任天堂，所有卖电玩的全都天天赠送吧，哇哈哈！（被拖走。）

上海 石冬狮

马修：要是不世界末日，这三家公司是不是就亏大了。

127辑143页的六段音速是《掌机王SP》的新小编吗？

湖州 宋国威

雷伊：六段音速是levelup的编辑啊，这次是友情客串。

127辑的四格真是太逗了！每次看都忍不住想笑。

沈阳 朱志桐

马修：那篇四格为真实事件改编，几个人围一桌玩PSP，看起来确实像四人联机……

最近太忙了，给自己挖了个《妖精的旋律DS》的大坑，同时还参加了《真·女神转生DS》的汉化，连电玩巴士的版主露娜都在帮忙了……

鞍山 5946

马修：是汉化组的朋友啊，这里道声“辛苦”的同时，也期待下《真·女神转生DS》汉化版的早日发布。

索尼对PSP的游戏系统监管越来越严，我等免费族暂时只能在旧游戏里混混，实在不行只能远离游戏，转行做文学青年了。

上海 王菁益

马修：那个……文学青年和游戏玩家这两个身分并不矛盾啊，再说PSP的游戏积累足够等到下次破解了。

我们这有个初三的同学，小P里装的游戏全是体验版，玩一关就没的，真囧啊！害我们还要重新去下正式版。

福州 张凯荣

马修：授人以鱼不如授人以渔，直接告诉他怎么下完全版，你们大家不就都省事了么。

在交流空间结识了新玩友，就在自己学校而且是同一年级，不过不在同一班，我们俩的共同话题很多。

上海 John

富先知：好多玩家通过“交流空间”结交了新朋友，作为主持人，我很欣慰。

不是我特意吐槽，可127辑140页左下那几张照片……不是说不许拍照吗？

贵阳 孤狼

马修：不许拍是不许拍，但是总是有人会有办法的，是吧。

高三越来越忙，暂时远离游戏，6月中旬见！

西安 Lac

马修：高三的各位都加油，高考完了都记得向小编报喜哦。

通告

128辑“自由谈”收录作品《游戏的记忆》的作者请速用Email与我们联系，提供您的稿费发放方式及样书地址，以便我们尽快为您发放稿费及样书。

周围没什么特别的，就是寒假作业出奇多，杯具呀！小编们辛苦了，我也很辛苦！（北京 刘鸿艺）

玩家画廊



葫芦岛 刘长春

乌冬：看得出来，大春同学还是很喜欢鸟山明的。



上海 K'

马修：咱的专用球？不知道捕获率怎样。



福州 猩猩

马修：这位同学很期待《暖洋洋的艾鲁村》的说。



嘉兴 ゼロ

乌冬：职业为军人的ゼロ朋友的自画像风格很不错。



绍兴 拿破帆

伊娃：猥琐无敌……这位朋友的昵称和自画像都挺有特点的。

《掌机王SP》邮购信息



《掌机王》读者服务部有以下书刊可供邮购：《掌机王SP》第14、15辑、第22、27辑，以上每辑定价为12.00元。《掌机王SP》第40～43辑、第61～65、67辑、第73、75、77、80、82、84、87～90辑，定价：8.8元。《掌机王SP》第96～98、105～113、129辑，定价：9.8.元。《掌机王SP》第103、128辑，定价：14.8元。《NDS专辑VOL.2》，定价：25元。《NDS专辑VOL.3》定价：28元。《口袋玩家》第10～19、27辑，定价：16元。《PSP专辑VOL.3》，定价：25元。《PSP专辑VOL.5》，《PSP专辑VOL.6》，定价：28元。《NDS宝典》、《NDS宝典2》，定价28.00元。《PSP宝典2》，定价28.00元。《怪物猎人狩猎志VOL.4》、《怪物猎人狩猎志VOL.6》、《怪物猎人狩猎志VOL.7》定价12.00元、《口袋妖怪 心金·灵银 完全攻略本》定价25.00元。以上邮购全免邮费。

邮购地址：兰州市邮政局东岗1号信箱 《掌机王》读者服务部（收） 邮编：730020。请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，并最好留下自己的联系电话。对邮购事宜有疑问或超过一个月仍未投送到，请及时与杂志社用电话或Email联系。电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net。

下辑预告

掌机王SP VOL.130
3月中旬全国上市

下辑重头



NDS 无限边境 超越
超级机器人大战OG传说



NDS 四狂神战记



NDS 不可思议的迷宫
风来之西林4
神之眼与恶魔之脐

以及多款大作的最新"前线"特报

只言片语 带朋友联机《MHP》，在我一刀砍死BOSS时，我朋友因电不足掉线了，杯具……

交流空间

想秀你就来！



生活中的每一个瞬间都是值得纪念的，你想和大家分享你生活中精彩的瞬间吗？你可以将它拍摄下来，和个人资料一并用Email发至pgking@263.net，或者来信"兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）"，等到你在交流空间栏目中露脸时，所有的读者都能看到那个与众不同的你！

杨雨亭　昵称：小雨



性别：男　年龄：16
拥有掌机：无
喜欢的游戏：《无双》、《生化》
地址：安徽省巢湖市居巢区第八中学九三班
邮编：238000　QQ：756687008
Email：756687008@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

廖雅婷　昵称：Celia

性别：女　年龄：15
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《美妙世界》
地址：广东省广州市海珠区
邮编：510288　QQ：1311561054
Email：1311561054@qq.com
想说的话：虽然喜欢掌机，但玩了几年也不太清楚怎么看视频……

庞宇平　昵称：摇流之星

性别：男　年龄：17
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋妖怪》、《大神》
地址：广东省湛江市开发区第二中学
邮编：524001　QQ：532980609
Email：PYP19920412@126.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

朱浩伟　昵称：祖

性别：男　年龄：14
拥有掌机：NDS、NDSL、PSP
喜欢的游戏：《口袋》、《无双》
地址：广东省广州市越秀区东华西路永安横街26号2501房
邮编：510100　QQ：1127732626
想说的话：送我张小编的明信片啊。

郑坤柏　昵称：电蚊拍

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、RAC
地址：广东省中山市三乡镇上洋大厦A3栋506号
邮编：528463　QQ：335176625
Email：335176625@qq.com
想说的话：希望能交上同地区的PSP好友。

陈朴　昵称：OPLS

性别：男
拥有掌机：NDSL、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：广东省阳江市江城区潮排山仙迹路18号
邮编：529539　QQ：408871164
Emal：408871164@qq.com
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

王奇华

性别：男　年龄：19
拥有掌机：GBA SP、NDSL、PSP
喜欢的游戏：无
地址：浙江省绍兴市百福园2幢102室
邮编：312000　QQ：34300587
想说的话：高考后要把游戏都玩一遍。

王祖星　昵称：Billy

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDS
喜欢的游戏：《口袋》、《牧场》、《机战》
地址：江西省南昌市青云谱区何坊西路178号5栋3单元801室
邮编：330001
想说的话：把信砸过来！

只言片语　122辑上头条的罗浩伽和我成为笔友了，谢谢"交流空间"。（沈阳 吴天豪）

刘洋　昵称：先知

性别：男　年龄：20
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《无双》、《战神》
地址：河北省佛山市路北区凤南9-1-1
邮编：063000
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

费宁　昵称：猎达人

性别：男　年龄：20
拥有掌机：NDSi、PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》、《口袋》
地址：江苏省无锡市崇安区广丰三村78号402室
邮编：214000　QQ：616714322
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

詹紫晗　昵称：我

性别：男　年龄：14
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：上海市宝山区共富路富康园39号602室
邮编：201906　QQ：542458316
想说的话：想换PSP，钱不是问题，问题是没钱。

虞润江　昵称：顿

性别：男　年龄：15
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：A·RPG、RPG、AVG
地址：浙江省舟山市全海区香园小区43幢96号门103室
邮编：316000　QQ：610973720
想说的话：想要pa。

江舟鹏　昵称：Minos

性别：男　年龄：18
拥有掌机：NDSL
喜欢的游戏：《口袋》、《最终幻想》
地址：上海市虹口区江湾镇仁德路5号503室
邮编：200434　QQ：850890394
想说的话：祝《掌机王SP》越办越好。

周颂豪　昵称：Absent

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：NBA和赛车类
地址：广东省高州市高州中学高一（7）班
邮编：525200　QQ：424455989
想说的话：小P新人在此报道！

周群超　昵称：超

性别：男　年龄：23
拥有掌机：NDS、PSP
喜欢的游戏：《梦幻之星》、《怪物猎人》
地址：江苏省徐州市73101部队78分队
邮编：221008　QQ：474656162
想说的话：流血流汗不流泪，掉皮掉肉不掉队。

赵荣乐　昵称：Black

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《怪物猎人》
地址：上海市黄浦区北京东路345号204室
邮编：200001　QQ：751941058
想说的话：寄表就是为了中奖。

刘兆荣　昵称：子荣

性别：男　年龄：15
拥有掌机：PSP、NDSL
喜欢的游戏：《动物之森》、《口袋》
地址：安徽省合肥市包河区淝河南路772号凤巢园小区34幢301付1号
邮编：230011　QQ：1154784791
想说的话：哪个少年不多情，哪个少女不玩机！

黄源远　昵称：Yellow

性别：男　年龄：16
拥有掌机：PSP
喜欢的游戏：《DJ Max》、《怪物猎人》
地址：湖南省长沙市芙蓉区火星镇紫薇花园北栋2门501室
邮编：410001　QQ：847739384
想说的话：啊，我爱《掌机王SP》！

李新　昵称：新

性别：男　年龄：18
拥有掌机：GBA、iDSL
喜欢的游戏：《恶魔城》、《机战》
地址：内蒙古呼和浩特市赛罕区第三十九中学高三一班
邮编：010010　QQ：542040519
Email：542040519@qq.com
想说的话：已经高三了……

只言片语　“交流空间”让相隔两地的玩友联系在一起，希望能交上有更多共同语言的朋友。（广州 MAX）

FAQ电台

Ladies & Gentlemen，DJ米格首先在这里代表“FAQ电台”栏目给大家拜个晚年！友情提醒，获2009年TV GAME大赏活动特别奖的三名读者日前已受到我们的全力缉捕，我们将于3月1日将此三人押解至深圳，敬请大家提供相关线索，以便我们早日缉拿！

栏目主持：LIKY&乌冬&米格

春节长假期间应该是大家静下心来玩自己心仪已久的大作的最佳时机，因此，就有了不少读者来信向我们询问为什么NDS玩汉化版《勇者斗恶龙Ⅸ》总是死机的问题。有读者反映自己用的Hyper-R4i烧录卡，总是在游戏中莫名其妙死机，甚至有的时候存盘都死机，搞得每次玩游戏都提心吊胆的。难道是烧录卡内核的问题？可自己明明已经升级最新版了啊。其实关于《DQⅨ》汉化版的问题，很早之前就有读者提出了。由于《DQⅨ》可以说120%用到NDS主机的所有性能，而为了将主机性能集中在游戏本身，《DQⅨ》甚至通过调用系统字库的方式来节约资源。而这就导致汉化版在汉化过程中遇到了困难，因为除了神游公司的iQue DS以外，其他机器均不具备中文系统字库。于是为确保每位玩家都能玩上游戏，勤劳的汉化人员就在汉化过程中采用了将字库打包到ROM中的方式加入了中文字库，不过这也就导致原本就非常吃紧的游戏读取数据的带宽变得更加紧张，导致了汉化版经常因为读取数据冲突而死机。对于这一现象目前还没有太好的办法解决，我们只有尽量优化烧录卡存储卡文件结构，让读取过程更迅速，来缓解这一问题。具体做法是将存储卡上所有东西先备份到电脑上，然后格式化存储卡，再第一时间将《DQⅨ》游戏数据拷入存储卡，保证它在存储卡占用整连续的空间，之后再拷贝烧录卡内核之类的其他数据。另外，金手指在游戏过程中也不要开太多，因为金手指驻留内存所占用的资源太大，也可能导致死机。可以将移动速度加倍等一些金手指保持开启，其他金手指尽量用的时候开、不用就关闭，也能有效降低死机的频率。最后建议大家上网下载一段“中断存档后不退出游戏以及中断存档读取后不消失”的金手指代码，它能让《DQⅨ》真正拥有官方即时存档功能，随时存盘才是将死机损失降低到最小的最佳手段！

在《深爱》中，追到女孩之后可以主动约会，我看到一些攻略中提到了一些约会地点，但是我却找不到。请问这些约会地点的出现是有条件的吗？要怎么做才能让这些地点出现？

柳州 陈飞

除了默认的几个约会地点之外，确实还有大量的地点可以解锁。解锁的方法主要有两个：一是在约会时经常去某个地点会提升该地点的等级，等级提高后就会出现新的地点。二是追到女孩之后的“外出”指令会发生变化，

玩家能够自由选择外出的地点，这时可以看到很多等级为0的地点。玩家选择这种地点多次外出后能将其等级提高为1，这时就可以在这种地点约会了。



《战场的女武神2》如何收服隐藏人物ユリアナ？看网上说是要把全兵种练到50级，但是我练到50级以后该角色并未加入。

汕头 PANDAMAN



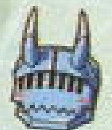
准确方法应该是获得20枚以上的勋章，勋章取得条件可参见本辑的“研究中心”。





PSP-3000因破解关系而长期只能待机不能关机，会对主机有什么伤害吗？

广东 旭日波澜



待机对主机不会造成伤害，不过由于待机状态时电池还是会持续消耗电量，因此对电池是个不小的负担，如果长时间待机还会出现电池电量耗尽而自动关机的状况，虽然PSP-3000关机后需要完成一系列的操作才可以重新完成刷机，不过如果是长时间不使用机器的话还是建议正常关机。



关于《机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS》，街机模式那个L路线究竟怎么出啊？

广西 黄忠玫



街机模式的解锁内容如下，其实只要把全部路线都通一遍就好了。

内容	解锁方法
I路线	A至H路线任意一条通关
J路线、吉翁号	I路线通关
K路线、神意高达	J路线通关
00 Raiser	神意高达解锁后，街机模式的总通关次数在4次以上
再生高达	00 Raiser解锁后，街机模式的总通关次数在5次以上
铁奥	再生高达解锁后，K路线通关&街机模式的总通关次数在6次以上
刹帝利	铁奥达解锁后，街机模式的总通关次数在7次以上
L路线	所有隐藏机体解锁&A至K路线全部通关



《355帝国》里面运送物资的任务怎么过？两拨老百姓走两条路线，每次都是顾这边顾不上那边，基本次次都挑战失败，有没有什么好的方法介绍一下？

冰空的许愿星



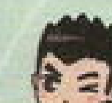
个人感觉这类任务是《355帝国》里难度最高的讨伐战斗，太稳妥的方法没有，我说下我的打法吧。先确定好完成战功目标的路线，并大致猜测“民”的行进路线。“民”虽然需要与主角合流才会出发，但太久不去合流他们，他们也会自己出发，因此“战功目标”要速战速决，然后挑路线较近的一路去合流，另一路晾着不管。正常速度的话，当帮助出发的第一路消灭完第一批阻拦者、到达第二个据点后，另一路“民”也会开始自行出发。第一批阻拦者能力一般，基本不会对“民”造成致命威胁，优先消灭第一路第二批的强力阻拦者后，第一路就肃清障碍了，然后就去全力护送第二路“民”吧，不过由于第二路“民”和阻拦者单独纠缠了一段时间，差不多会损血一半甚至过半，而第二批阻拦者又都不是善类，“民”本身也脆弱如纸，伏兵出来后又莫名消失，一旦主角和第二批阻拦者混战起来，第二路的“民”很容易被消灭，因此当第二路的民到达第二个据点前，务必记得存个档。





《心跳回忆4》发生牵手剧情的时候，我到底该听恶魔的话，还是该听天使的话？试了好几次明明左上角的槽都已经蓄满了，但心最后还是裂开了，牵手没牵成功，后来S/L了好几次总算成了，不知道这其中有啥诀窍或者具体要求？

山东 孙健君



其实听恶魔还是天使的话并不重要，重要的是看它们对应的话后面带的心数，根据经验，一般积累7颗星令左上的槽蓄满，牵手的成功率会比较高。不过为了保险起见，还是建议在约会前存个档，成功牵手一次以后就可以不选选项直接牵手了，还是挺方便的。

小编寄语

雷伊



■终于见识到了春运的可怕。提前10天订票，不到早上7点爬起来用手机、座机三台电话连续拨了大约一个小时才终于拨进订票热线，却被告知要乘坐的火车路线只剩站票。车厢里到处都是人，拥挤到甚至连长久落脚的地方都很难寻找，不过意外的是虽然狼狈，但18个小时车程下来，人倒未觉得特别劳累。虽然临行前对非得利用春节人挤人折腾着回老家有些怨言，但当我下车踏上故土时却发现，回家的感觉真的很好。阔别的四年时间给这个江南小城带来了很大的变化，而最让人欣慰的是，周围亲戚朋友的生活也在一天天变得更好。回深圳之前下了一场雪，也算是满足了多年居住在南方未看到雪的我一个小小的愿望。

■原本打算趁春节回家期间顺便去拜访一下软饼干的，不过由于行程太短实在没时间了，下次吧。

盲先知



○春节在家吃了不少好吃的，结果回到深圳之后吃东西非常不习惯，吃什么都觉得不对味，以致饭量大减。不过身体是本钱，就是难吃也得吃……

○在家的时候经常能看到小朋友们在外面放鞭炮玩。自己小时候也是相当喜欢放炮玩的，但是现在却完全没兴趣。这是为什么呢？想了半天，觉得还是可能自己那时候的见识比较少，对于各种东西大多抱着一个“新鲜”的态度，而现在对于很多东西已经到了见怪不怪的地步，自然也就没兴趣了。话又说回来，能对生活中的各种事物保持新鲜感未尝不是件好事啊。

○最近某部视频里引用了Cage The Elephant乐队的《Ain't No Rest For The Wicked》，这首歌听曲调似乎挺轻松，但歌词却写得很尖锐，嘲讽现实某些的语气相当有意思。另外，这首歌的名字应该是取自成语“No Rest For The Wicked”（恶人永无安息）。有兴趣的朋友也可以找歌的MV来看看，还是很有趣的。

马修



◆又在深圳过的春节，没什么年味的春节，好在老妈在，自己的这个春节假也过得还算舒服。

◆原定的《战国无双3》计划在春节假期间一动未动，全在玩PSP的《355帝国》，第一次这么认真地玩《帝国》，发现还蛮有意思的。

◆春节照例去寺庙烧烧香拜许许心愿，据介绍说深圳弘法寺是全国香火最盛的寺庙——看那人山人海，应该是没错。

◆没玩《战国无双3》的一个原因之一是电视剧一直在看，最近的《乡村爱情故事》一直在看，虽然没什么营养，但笑料实在是太足了。

◆应广大玩家读者的要求，增加了运动会能力及精灵分析、配招的《口袋妖怪 心金・灵银》图鉴正在锐意制作中，预计3月中旬会与广大读者朋友见面。

◆春节后收到一大袋零食礼品，里面有一个面包布偶，尤其外形手感太逼真加上香气扑鼻，以至于我差点没咬上一口。



LIKY



◆第一次没回老家过年，感觉深圳这边还是冷清多了，加上春节连续几天阴雨天气，大街上都车少人稀的。初一睡了个懒觉起来后决定去弘法寺烧个香，结果出门时被告知，过了中午12点去就没什么意义了，只好作罢。第二天一大早赶过去，这里已经人山人海了，似乎受到众人那种虔诚气氛的感染，默念着祈求平安健康外加发财的愿望，捐了不少香火钱。看着人们争先恐后地往功德箱里塞钱，心里免不了嘟哝：其实当和尚是真有钱啊。（希望菩萨别怪我亵渎，阿弥陀佛。）

◆小虎队的春节晚会重聚，实在是太令人感动了，勾起了很多儿时回忆，想起了那个抄歌词学唱歌的年代，而我的第一盘磁带也是小虎队的……感谢他们的重聚。

◆已经很多年不收红包的我今年收了不少红包，因为全赖我家儿子，哈哈。



乌冬

◆听胧月说深圳的街机厅引进了《机动战士高达 高达对高达》，有机会得去见识一下才行，以前在PSP上2VS2对战简直就像在看幻灯片一样，该出的招出不来，能躲的招躲不掉，实在是打得太窝火，现在终于能一补遗憾了，希望《机动战士高达 高达对高达NEXT》也快点引进吧。

◆惊闻今年的Animelo Summer也会在上海举办，时间定在11月，虽然目前阵容还没决定，但光看日本方面的出演阵容就已经令人兴奋不已了，我的要求不高，只要JAM Project、Sphere、fripSide能来就好了，到时非去看不可，不过话又说回来，几时这些好事才能发生在离我近一点的地方呢……



米格

■总觉得春节应该是中国人一年里惟一能给自己充充电的时候，毕竟假期之长实在让外国人都感到羡慕。可事实上春节往往成为中国人最辛苦的时候，孝敬爸妈、家人团聚自不用说，还要走亲串户、招待朋友，到年后开工才发现没睡一个安稳觉，过得不比上班轻松多少……

★年底做的最后一样工作就是把自己那个乱得连找一支笔都要翻半天的办公桌进行了一次彻底的Reset，开工后看到清爽的桌面，心情瞬间愉悦了不少，又可以从头堆起了啊！

◆最后给各位读者大人们拜个晚年，还祝大家新年新气象，开学、开工的都吉祥！



紫枫

◆结束，也是开端

一路走来，终于到了本人的最后一篇"寄语"，最后回味了一把于电脑中所存放的百来篇"枫言疯语"，颇有些自嘲的味道。思来想去，终难免矫情一番，如前文般，留下来的也仅只有一句话而已："结束，也是开端，于我和以后的'SP'都是一般。"

末了，感谢所有的所有的一切，再见。



胧月

★回家办证时照相，这才觉察出自己比以往胖了很多，看来编辑部量产"重人"的传统依然没变，5年间坚韧不拔的我也终于沦陷。反思应该是去年的加班夜宵和无节制FB所致，今年需要节制一下了。

★母亲在娘家的辈分很高，以致表哥的儿子只比我小3岁。这家伙2010年初结婚了，预计今年内可以添丁。这一琢磨：吓，我要成"爷爷辈"了么？这……

★利用春假读完了《脑髓地狱》和《黑死馆杀人事件》，反复多遍。与很多评论者意见相左，个人倒觉得《脑髓地狱》虽然在反推理的方向上走得更远，但相比而言要好懂一些，不像阅读后者时需要拿好纸笔、打开搜索引擎。嗯，我这人原本比较唯心就是了。

★经过一次失败尝试，终于能做出味道超正的咖喱牛肉饭了。



伊娃

■2009年很多同学都结婚生子了，由于相隔甚远所以婚礼都没能参加，就连正月的10年同学聚会也无奈缺席。而今年春节仍然没能与老同学见上面，原因是为了避开春运高峰，编辑部年前放假较早，因此当同学们都陆续回来了，而我却得早早返程。

■这个春节过得非常开心，几个愿望都实现了，最重要的是能和家人一起度过，且父母身体都很安康，做女儿的也就放心了。过去的一年，做梦都想吃妈妈做的各种菜肴和只有在过年才能吃到的家乡大餐，这次放假在家也是放开食量大吃特吃，没过两天妈妈就说我脸色红润了。最庆幸的是天公作美下了一场大雪，让我这个几年没见过雪的懒人大清早就爬起来了，跟弟弟一起将院子里的雪铲干净后还花了半天的时间堆了个像模像样的奥特曼雪人，亲朋好友见了都笑得乐呵呵的，煞是自豪。



阿鲁

●春节回家感触颇多，以前的朋友结婚的结婚，生孩子的生孩子，很有一种2012快到了大家都赶着体验完整人生的感觉……好吧，我承认我老了。

●还是春节回家的事，虽然只离开了家乡10个月，不过变化却十分大，好多地方都已经变得我无法识别方位了，不知道明年回去的时候我是否还能找到回家的路。

●依旧是春节回家的事，在朋友的召唤下开始体验一款名为《OSU》的音乐游戏，结果我很快就沉迷了。虽然很早就知道这款模仿《应援团》的游戏，不过当时总是以种种理由排斥它，好在最终我还是沦陷了，目前正在向五颗星高难度歌曲挑战。

坛友 levelup.cn 互动专栏

开心的农历新年已经结束，虽说过得没儿时那般兴奋，不过每天能睡到自然醒，再喝着老妈熬得暖暖的鸡汤，这种幸福感无法形容，可惜的是还没能过够瘾就又匆匆登上了离家的列车。其实辛苦的并不只是我们，还有时刻惦记着我们、又在我们归家后悉心照顾着我们的父母亲。

栏目主持：伊娃

玩游戏的你，有没有对某些游戏不择手段呢？

楼主：stemranpower

http://bbs.levelup.cn/showtopic-914666.aspx

人活着，总会有一些不好的事情发生，比如说丢档，比如说忘记存档，比如说有个地方玩到死都不知道怎么过。

第一次买NDS的时候，玩了《JUMP 终极明星大乱斗》，通关、收集人物，一切东西很快都得到了，结果是，TF卡坏了，而且忘了备份。重新买了个TF卡再继续玩，通关了，但是在收集人物的时候却渐渐对同样的过程感到不耐烦，于是开启了“罪恶之邪道”——金手指，全人物是得到了，但是感觉却不怎样。

5楼 傲皇.金木

有时候我发现，即使我“不择手段”了，还是改变不了我在游戏中的状况，“《世界树迷宫》系列”让我深深体会到了这点……即使我把经验倍数调了，技能点数改了，装备都用美国式的，部队都是集团装甲师的，若不能很好地组织好人马，指挥好部队，依旧逃脱不了“团灭”的境况……

10楼 タマヨリ

我没有对游戏不择手段，只有对机器不择手段。

12楼 Mariofan

《世界树迷宫》是我惟一被频繁秒杀却不想用金手指的游戏，享受的就是被灭的快感，顺便锻炼下自己的抗压能力。

17楼 gzibao

基本没有不择手段，我是实力派玩家。实力派不是指我很有实力，而是玩游戏都是靠自己的实力，经过无数次失败后终于成功的快感是非常美妙的。

18楼 gzibao

小学时跟朋友去包机房玩PS的《KOF97》，我用连续技打中对手，正准备发必杀技的时候，朋友突然大叫同时拉我的手，我的连招就这样中断了，然后我就养成了与朋友对战时突然骚扰对手的“良好”习惯。

22楼 jiji355

对游戏不择手段，这倒没有过，只是偶尔对游戏中的某些角色有过非分之想。

28楼 小小の狐狸

我是乖宝宝，从没用过老金，原因是不会用……

伊娃：我惟一一次使用金手指是因为游戏本身的问题。当时写NDS《特种部队 眼镜蛇的崛起》的攻略时，玩到最后只听得角色大喊了一声“Cobra！”后游戏就莫名其妙地无法继续进行了，而且也没有任何有关游戏已通关的词句出现。于是将该关卡打了一遍又一遍，实在没辙才拜托乌冬同学用了金手指，此时才确定游戏真的已经通关了……

（完整内容请参看论坛原帖）

热帖推荐

于淘宝购买的山寨PSP
http://bbs.levelup.cn/showtopic-912474-1.aspx
附图文评测。

It is possible so just be patient
http://bbs.levelup.cn/showtopic-922753.aspx
刊载于法国著名电玩破解网站，回顾PSP破解的5年历史。

讨论内容为保证阅读效果，在不影响发帖人原意的情况下进行整理，如标点、语序、网络词汇等。
levelup论坛掌上游戏专区（http://bbs.levelup.cn/bbs/index.asp?boardid=72） 掌机玩家自己的论坛

热点大家谈

上辑热点回馈之——固件升级反盗版策略

来自日本经济新闻报道，任天堂今后将通过网络对NDSi的固件进行定期升级，用于加强对于烧录卡的对策。而任天堂及其他公司的主要作品也将采用防止拷贝的特殊程序，进一步防止游戏被破解。在固件升级方面，索尼走得更早，PSP、Wii、NDSi（包括LL）都利用固件升级来反盗版。本辑，我们就围绕固件升级反盗版以及烧录这个话题来展开讨论。

道高一尺魔高一丈。

dyching

我就不升级。

XFZFREEDOM

盗版和反盗版这是一场长期战争。

kyo17452007

NDSL表示压力不大。

天之声

想入i的表示压力很大。

sjh_020

不升级就好了，该玩D的照样玩，神作的继续买Z就好了。

永恒的爱

这时候你就得相信广大烧录卡厂商的破解能力了……1.4J出来的时候也是哀声一片，最后不也挺过来了么。

xiali7788

As a normal user, I don't feel any stress.

JIDE

能无视D版的话升级也不错，不用买新的机子了。

口袋高手2

这应该是烧录卡商想的问题，我们要相信他们。

jiang8626

总会破解的——只是时间问题。

lulu1

对于广大的L用户来说这不算啥，只要ROM破解依旧顺利就OK了。

青秀山

我很矛盾，虽然玩的是D版，可是却真的有买正版来支持收藏的，而且觉得这样才会更懂得珍惜好游戏。升不升级无所谓，大趋势，必然的。看啥时我们的工资涨到可以像HK一样玩正的，那就啥都不用担心了。

无我の境地

虽然很赞同也很支持游戏厂商的做法，但对于我来说，游戏毕竟是游戏，尽可能买正版的前提下，还是无法放弃烧录卡等D版游戏设备，因为我还要生活……

Crystal

么D版就么这么多天朝玩家了。

滢星

反盗版成功，正版玩家高兴；反盗版失败，玩盗版的玩家高兴。

159iop

能玩D版厂商悲剧，不能玩咱悲剧，有时也应该支持一下正版的说。不过，阿索阿任也该学苹果了，正版便宜又好玩。

小崩

让我也高贵起来吧。

青纱云扇

在11区暂时还都是玩Z版的就路过了，如果不是很喜欢的游戏就不买，精挑细选。

赤忽

看来买Z是终极之路。

恶魔武哲尊

官方的做法有官方的道理，玩家的选择有玩家的无奈。这里也祝大家玩得开心、玩得愉快。

马修

本辑热点话题

任天堂新主机

2月初的文化厅媒体艺术祭的演讲中，宫本茂明确表示任天堂公司的新主机已经在开发之中。无独有偶，历来是每部掌机一款正统作的《口袋妖怪》也公布了新作的消息，甚至透漏2010年就会发售。本辑，我们就围绕着这个从未公开图片，但说不定哪天就发售的主机，来展开讨论吧。

参与方式 请登陆levelup论坛（http://bbs.levelup.cn），在2010年3月2日发布在PSP讨论区和NDS讨论区置顶的讨论专贴中发表您的看法。

评论仅代表评论者观点，与《掌机王SP》立场无关。

小编博客



来南方之前就听说这边的人在吃上有一套，粤式美食也早就名扬天下，本人又是个馋嘴的主，所以来到这里之后没少尝试这里的特色食品，这次的博客就和大家聊聊吃的话题。



早茶

说到广东，估计不少人都能想到这里鼎鼎大名的粤式早茶。在来这边之前，就听一位粤籍的好友连说带比划地给我讲过他们一大家子赶在大年初一大早上起来去饮茶的情景。据说他家的长辈经常是天刚亮就起床来到茶楼里，等他们这些小辈睡够懒觉起床时，老人们已经悠哉地回来了。

有句形容早茶的话叫“一盅两件，人生一乐”，这里也说明早茶并非只是喝茶，各种小吃点心也是不可少的。凤爪、虾饺、烧卖、肠粉、牛肉丸、叉烧包、糯米鸡……几位好友来到茶楼里，沏上一壶茶，再叫上几碟点心，边聊边饮，那份悠闲的感觉甚是惬意。

不过像我们这样年纪的人，要一大早爬起来去饮茶估计很困难，恰好住处附近有一家酒楼的茶市一直营业到中午，这给了我可以经常去饮茶的机会。于是经常在截稿过后一觉睡到9点10点，再拉着乌冬以及几位好友一同去喝茶，一坐坐到11点多，各种点心点了一桌子，连早饭带午饭一起打发了。



肠粉

如果说早茶是度过悠闲日子的象征，那肠粉就可以说是忙碌一天的开始。和北方豆浆油条的早餐不同，个人感觉肠粉和靓粥的搭配是这里最具特色的食品之一，听人说好的肠粉是“白如雪，薄如纸，油光闪亮，香滑可口”，看上去就食欲大增。第一次去广州的时候，一大早就被朋友拉到一个小餐馆里，点肠粉时我还好奇这到底是什么东西，端上来之后更让我觉得奇怪，明明是米浆做的为何叫“肠”？尝了两口觉得似乎没什么味道，口感又怪怪的，于是丢掉一边没再动过，还怪朋友拉我吃这种奇怪的东西。后来过了一段时间又来到广州，却突然又想起那味道和独特的口感，找家馆子再尝一次，这才吃出味道来。后来一度每天早上都提早几分钟起床，专门跑去吃肠粉，可谓是“不打不相识”了。

掌机王自由谈

游戏发售前的宣传片往往会给我们传递即将发售的游戏中大大小小的各种信息，而玩家通过宣传片也能看出甚至推测出新作的一些变革，本次我们收录的第一篇文章，就是对《机战OG传说》新作宣传片的解析，该作在截稿前已经发售，玩家们正好也对照下宣传片所传递的信息和实际游戏中的异同；第二篇则是正统的游戏评论。“掌机王自由谈”的“自由”两字是关键字，大家踊跃投稿哦。

年轻修罗和妖精公主的“超越”之旅

文 古梓

——小析《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》新宣传片

不久前，官方公布了《无限边境 超越 超级机器人大战OG传说》（以下简称《Exceed》）的第二段宣传片视频，让笔者等一众原作爱好者着实了解了一下这款在官方眼中全面“超越”前作游戏的样貌。当然了，单单感受画面和声音的冲击还是不够的，一直不容易满足的笔者在这段宣传视频中也着实发现了许多有意思的东西，故一一列出，也好让“同志”们共同学习，共同进步。（笑）

首先映入眼帘的便是“无限边境”这个世界，当初，因为“时空门”（Cross Gate）的存在，使得这个世界被次元屏障隔开，成为多个世界。不过前作的最后一战打败了一切的始作俑者，更让时空门消失，使得所有的世界又一次重新融合到了一起，这才有了现在这个所谓的新世界。不过，好景不长，在这个新世界中又莫名地融入了一些未知世界，从而使得一场新的争端无可避免。

这时，本作的男主角，年轻的修罗，有着“刚炼”称号的阿雷迪·那修登场。说起修罗，这里还有一段小插曲，其实“修罗”之名加入《机战》是在多年以前于WSC上发售的《超级机器人大战Compact3》（以下简称《C3》），当时，无论是其中“只能存活于战斗中”的设定，乃至众多修罗将军以及他们所使用的必杀技名称，还有背叛了修罗的男主角而言，都和经典漫画《北斗神拳》何等的相似（《北斗神拳》漫画中的确有“修罗”这个国家，而该国的种种规定也和《C3》中的设定如出一辙），更



一度成为话题。要说“修罗”和“《OG》系列”扯上关系，则不得不说PS2上发售的《超级机器人大战OG外传》（以下简称《OGG》），事实证明这次《Exceed》中的“修罗”的世界的确是和《OGG》有着某种程度的联系。

这里不妨先看看男主角的姓氏“那修”，很显然，这和《OGG》中的修罗王阿尔凯多一样，不免让人怀疑其是否会是修罗王的儿子。不过在《OGG》中，修罗王曾提及他们的国家是在“修罗界”的“罗国”，并非是阿雷迪所在的“波国”。即便如此，就算不是儿子，阿雷迪也和修罗王扯不开关系，如果不是，他绝对不可能同时懂得“机神拳”和修罗王的“霸皇拳”。有意思的是，视频中他和罗刹机阿鲁库翁的合体攻击简直将“修罗”独有的毁天灭地表现得淋漓尽致。既然提到了罗刹机，这里就再多嘴说一句，其实在《OGG》中，修罗王曾经说过：在众多的机体“修罗神”中拥有最高等级称号“天级”的修罗神除了自己的座机外还有另外一部——这又让笔者开始怀疑起来，莫非罗刹机阿鲁库翁（其造型中可以看出不少修罗王座机的影子）和那部神秘的“天级”修罗神有什么内在的联系?

同样在姓氏上玩了点小把戏的，就是接下来的这位女主角，妖精公主涅秋·哈舞森。说起“哈舞森”这个姓氏，相信对“《OG》系列”比较熟悉的朋友肯定不会陌生。不错，正是代代继承着预知能力的曾经的“亡国公主”夏茵·哈舞森。当然了，和前作一样，男女主角姓氏虽然都和“《OG》系列”有所联系，但男主角的姓氏是必然联系（绝非单纯用来致敬），而女主角纯粹就是玩了一个发音游戏而已。巧的是，妖精机菲伊库莱德居然在视频中还能和涅秋使出合体攻击技能，这一招无论是动作的设计还是舞台灯光效果，亦或者镜头运用，活脱脱就是夏茵公主的机体妖精里昂所使出的“皇家芭蕾舞”。至于妖精王国，在前作中就有提及，据说是



在“十年大战”中被彻底灭了国，但实际上却是在战斗中卷入时空裂缝，从而来到修罗的波国，也就是阿雷迪所在的国家。当前作故事结束时，时空重新修正，谁知道不属于“无限边境”的波国却被意外的融合到了这里来，这才有了后来妖精公主回家的一幕。还有一点，根据设定中提到的，阿雷迪是17岁热血少年，可涅秋虽然外表看来是充满活力的少女，实际年龄却已经是117岁，这年龄差距实在令人不寒而栗。还好，据说这个秘密要到游戏中盘后才会被揭穿出来（笑）。

紧接着，一众前作角色纷纷粉墨登场，虽然一口气拉回这么多人难免让人怀疑制作方的诚意（不会又是简单的资源回收再利用吧）。不过一段战斗视频过后，相信大家就都不需要担心了，因为这些角色虽然都是“过来人”，但都添加了许多不一样的新招式、新特写，而且特写比起前作更自然、更生动也更细致了（如几位女性的某些特定部位），说是全面“超越”绝对不为过。更有甚者，前作中我方角色的超必杀技几乎都只能攻击敌人单体，本作则有相当部分招式是能够对复数敌人实施强力打击的，可谓实用和华丽并举，养眼和爽快兼具。有趣的是，像零儿和小牟这对备受眷顾的组合，这次更是让小牟的必杀技彻底脱离了零儿的配合，自成一派不说，还可爱有趣得很（尤其是最后的婚纱特写），配乐更换成了《美丽的新世界》这首都快被人遗忘了的悠扬动听热血感人的曲子。

当然了，老是出旧角色也不行，这不，出现了两个既熟悉又新鲜的角色，这便是阿克塞尔和阿露菲米。这二位均是《OG2》中的敌方角色，后在《OGG》中双双从良，结局时更是牵着小手“幸福”地离去。只是没想到，这两人居然会抛开机体加入战斗，而且两人还都是因为莫名的契机而失忆，笔者于此实在很想吐槽一句：“这其中到底是出了什么猫腻啊?”惟一能肯定的是他们俩好像因为遇到了什么，而被奇怪的光给吞没了，然后一醒来就来到了这个“无限边境”，更失去了大部分记忆。这边还在怀疑着呢，又一个熟人就这么“穿越”了过来——战士罗亚，同样也是《OGG》的角色，不过现在的他只有灵魂是罗亚，躯体却是日本少年吾妻凪太的。凪太借助

罗亚的盔甲可以变成战士罗亚战斗，这倒不稀奇，但从视频中，似乎他和新加入的M.O.M.O.（出自《异度传说第三章》，这次来好像是为了寻找失踪了的KOS-MOS）一样，只是属于支援系角色，无法亲自上场战斗。



游戏游戏，只是我方在那瞎折腾，没几个强大的敌人来当拦路虎怎么行（此乃废话），所以接下来就是几个敌方角色登场的时候啦。均是些以“神秘”自居的敌人，先是和阿雷迪敌对的同属于修罗的二人组：敌对修罗势力的首领“冰镜的盖尔达”，和既是其部下又是阿雷迪的劲敌的“操音的海尔连”。一边是使用冰的女皇级角色，一边是用吹箫来攻击的儒雅之士。阿雷迪这一路护送涅秋，估计是凶多吉少。当然，还有后招，那便是神秘组织“亚克兰多海姆”，从现在的资料看来，这个组织的目的似乎是要侵略世界。虽然目前只公布了两个角色，具有魔族容貌、擅长使用召唤术将魔兽从异世界召唤出来的洛克，以及过去曾经在波国和阿雷迪战斗过的武人力古。这四人怎么看都不是善男信女，个个都是狠角色。不过还好，我方也有不少生力军，这还要得益于本作的“支援攻击”系统，使得一众前作中困扰了我们N久的敌方BOSS均可以在本作中化敌为友，为我方提供帮助。

视频播到一半，由水树奈奈演唱的本作的主题曲《Unchain∞World》娓娓响起。和前作歌声空灵曲风过于电子效果让人“听不大懂”不同，本作的曲子编排充满了难得的动感，就连歌曲本身也透着一种温柔抒情之感，其中也不乏丝丝悲伤意味点缀。或许，这个故事本身就不是一出从头到尾欢乐的轻松闹剧，也许正如该曲子所表达出来的感觉，有了悲伤，有了泪水，我们才会更明白努力争取得来的美好，才会更懂得珍惜的重要。



战斗系统无疑是游戏的核心部分，本作的战斗系统可以说和前作并无太大差异，加入了我方也可以发动的“强制回避”（前作这可是敌人的特权，每每被“强制回避”都令人很是郁闷），虽然实用与否还很难说，



但可以取消敌人的一次攻击也算是关键时刻的救命稻草。这时候，一场关于我方如何轰爆敌人的战术示范就开始了，因为这次每个位于前排的角色不只可以发动援护攻击，还可以发动自带的一个支援系角色攻击，外加什么都用完后的连续攻击（也就是换人），使得战斗的节奏更快了，连击数也更高，甚至于都看到两三个我方角色在那里对一个可怜得连还手都不能的敌人实施拳打脚踢刀砍剑捅，好不酣畅淋漓，好不舒心解恨，好不混乱吵闹。然后伤害数值一路彪升，连击数也是水涨船高般，看来掌握好了节奏，百多连击数在本作应该是信手拈来的简单玩意儿了吧。

不过，对于本作战斗场面的表现，咱还真就不是很担心，惟一比较揪心的其实是地图和迷宫的描绘。要知道，虽然前作笔者已经是为其说尽了好话，但实际上，那画面还真就只有GBA游戏的水平，粗糙简陋，连地图上代表我方的小人也是那么的GBA风格（不，说狠点，其实那是FC风格）。这次

呢，算是喜忧参半，喜的是地图的描绘终于不像前作那么粗制滥造了，忧的是为什么小人还是那么的“FC”啊？记得当初本作刚公布的时候，制作方就打出了“超越（Exceed）”的旗号，即画面细节特写表现比前作好，游戏流程剧本比前作长，登场角色比前作多，而现在我很惊奇地说一句，连语音也比前作厚道了。要知道，前作的战斗语音甚至开战和战斗结束后的台词语音都丰富到令人大感奢侈的程度，但与之相比，剧情对白却是毫无声音；本作就不同啦，这次连剧情台词都是有语音的哦，当然，肯定是一些关键部分的剧情才会出现语音，否则全台词语音的话，莫说成本，就是游戏的容量都得是“超超超超超超越”级别的才行。

差点忘记说本作另外一个“超越”的元素，那就是终于有开场动画了，而且画面表现还很是不俗，无论是角色造型的还原，还是欢快气氛的渲染，亦或者是激烈战斗场面的表现都具备相当的水准，虽然这充其量只能算是锦上添花，但也不难看出制作方的诚意。嗯？等等，就在这些画面中笔者突然发现了一个很诡异的东西——一张敌人集体图，虽然经过了暗化处理，但很清楚可以看出几乎都是之前视频中出现的敌人，惟有最上面那个敌人是给出了特写的（左眼有个大大的T字）。仔细一看，这造型虽然有所差异，但和《OG2》中登场的敌方角色、W系列的15号沃丹·尤米尔（这里稍微解释一下，沃丹这个名字是来源于北欧神话亚萨神族的主神‘奥丁’的德语发音，尤米尔则是北欧神话中霜巨人的祖先）十分相似。关于“影镜”这个组织和W系列的渊源，笔者在之前的文章中就曾经详细提到过，这里便不再长篇累牍。不过联系起W07（也就是艾冼）和W17相似，W06和W16相似，那么这个酷似沃丹的人，莫非就是W05？其实早在当年前作游戏通关的时候，笔者就曾经提及，在“乐园”战舰中，W系列的调整床被开启了四部，这其中W07和W06是出现了的，但W03和W05却是不知所踪。敢情当初那个伏笔，是要用到这里来的啊。

最后的最后，和前作宣传片一个套路，本作的预约特典也是特殊广播剧，只不过这次的广播剧内容讲述的是《OGG》后，战士罗亚他们的故事。听到这里，估计各位就会明白了吧，如果说前作的广播剧讲述的是男主角如何穿越来到“无限边境”的话，那么本作广播剧的内容则绝对是要交代罗亚、阿克塞尔和阿露菲米是如何从原有世界穿越，从而飞到“无限边境”的。只靠视频中的只言片语便想要探明真相当然是不可能的，只不过从这片段中的几句对白还是多少明白了点什么。吾妻喜三郎（吼太的爷爷，遇到罗亚，并将其座机合身凯撒进行修复的发明家），命令吾妻笑子（吼太的妹妹，借助罗亚之妹的盔甲得到力量，成为雷电战机的驾驶员）发动雷电战机，和吼太一起攻击凯撒。这时候，阿克塞尔和阿露菲米乱入，更帮助吼太他们战斗。最后，在神秘的声音说了一句“终于找到了……钥匙……”之后，对白愕然而止。关于“钥匙”一说，基本可以确定是在指合身凯撒的动力源“OG（OVER · GATE）引擎”，因为这个引擎是可以穿越时空的。



当然，扯了这么多，其实无非是管中窥豹，得来终归短浅，要真正感受这其中的精彩和欢乐，还是必须等到游戏发售后亲身体验一番才是。只希望制作方不要仅仅将所谓的诚意投注于这些表面文章之上，多发掘一下前作中的一些固有顽疾并努力加以修正才是正道，才能无愧于“超越”二字。

最后之窗 深夜中的约定

文 A9_amath



手指敲击着老旧的钢琴，琴声点滴连同思绪一并皱褶，回到了曾经的年月。而我们，又与他重逢了——厚重而不沉重，饱满又简明，就像是黄昏时候，在那个旅馆的最后的那扇窗户。这便是本作，《最后之窗 深夜中的约定》又一次带给我们的感动和温馨。《黄昏旅店》独特的画面风格，让很多人情有独钟，这次的续作在延续了这些精髓的同时，又带给我们许多不同的新体验，各方面日臻成熟。

气氛

《最后之窗》的独特世界观依旧建立在前作《黄昏旅店》之上，1980年的洛杉矶，主人公原刑警Kyle Hyde所居住的公寓即将被拆除，为了寻找出十三年前的“他”和自己父亲死亡的真相，在接到一件神秘的任务后，Kyle叩开了故事的大门。

作为一款文字解谜游戏，系列有着自己极为鲜明的空间和画面特色。黑白电影般的开场动画，搭配沉静的钢琴声，很快将玩家带到了那个年代。大量清新、简明的铅笔插画的运用，适时的色彩切换、突出，流畅的镜头过渡、放大，如同翻动着布满人物的画册，和漫画贴近的风格，又附加了电影一般的动作和音效，给予了玩家非常深刻的印象。在对话过程当中，丰富的人物面部表情、上肢动作、身体起伏，不仅让画面更加生动鲜活，在很大程度上也促进了剧情的发展、人物性格的刻画以及语言动作的展现，质感出色。主菜单记事本，房间等空间画面设计上也保持了一贯特点，给人以强烈的怀旧风格，色彩搭配非常舒服。音乐虽然有些沿用前作，但整体依旧和故事的背景、舞台、以及画面相默契，时而轻快，时而急促，时而紧张，时而平静，一些关键的剧情点上，能渲染烘托出足够的气氛。在比如呼吸声、开门声、电话声、翻动书页声等细节方面，厂商同样没有偷懒，细腻细致不冗余，充分表现了此次对于作品的诚意和态度。



操作

游戏在操作上依旧方便，可以说对于NDS的双屏、尤其是触摸屏的特点有着几近完美的应用，按键也能够合理配置，很少出现浪费的情况，赋予了玩家更多的操作选择，这在同类作品乃至其他作品的横纵比较中都是出类拔萃的，给人以“果然它就应当用这台主机这样玩”的感觉。初始便能够切换左右手设定以配合竖直的特点，第一反应便是“厂家真是体贴呢”。在公寓中玩家可



以自由走动，左侧是代入感十足的主视点观察的3D空间，风扇的转动、人物的光影效果等细节都能够良好体现；右侧触摸屏为屏幕地图和玩家所在的位置，地图上人物间以点和箭头表示，简单易懂，各个设施比如沙发和橱柜、地板同样可以比较明确的表示出来，配合触笔点击选项能够顺利切换到近景模式进一步调查。右屏中人物移动既可以通过触控笔点击位置，也可以通过十字键来调整，玩家可以自行选择自身觉得便捷的操作方式，左侧空间镜头的转换流畅，沙发、门的特写刻画细致，还可以旋转观察角度来掌握更多需要的线索，抖动书籍、拉门把手、调电视频道等操作合理的加入，让本作不论是作为电子小说还是解谜游戏，都具备了很强的互动性和趣味性，在阅读和探索过程当中，经常会有“真是用心”的感觉。记事、备忘功能也很好地利用了触摸屏经常用到的便利功能，代入感、真实感得以升华和提高。概要、人物介绍等依旧是随时回顾了解剧情的好帮手。

剧情&系统

游戏既然隶属于侦探解谜，那么，在剧情和系统上可以说也做好了充分的准备，且某些地方更加着重于人物心理上的把握。主人公大量动态话语和特写，避免了很多AVG中主角存在感缺失的弊病，让剧情方面更加完整和饱满，而丰富的选择也保证了游戏的自由度，厂商这两点上的结合很到位，当然，话题上更高的自由度也意味着随时可能让玩家陷入“不利”的境地，倘若提及很敏感的选项说不定会很危险。游戏的这种紧张感和悬疑感并不是简单的画面声音效果叠加，而是通过剧情的步步深入，让玩家隐隐意识到“很了不得”的东西将要被揭开，却不知道到底是什么，这样问、那样做有什么后果，从而勾起强烈的好奇心、求知欲望并紧张，最终通过“自己”的双手，抽丝剥缕般一步步走向最为底层的真实面。通过故事的发展来一步步完成的新加入的小说系统，整体更像是平行发展的一个“侧面”和“补充”。剧情虽然和前作关系紧密，但是开始的过程中并没有进行必要的回顾，两作发售的间隔期也比较长，多少会有一些突兀感，这点比较遗憾。解谜同样是游戏中比较重要的部分，加入的提示也很体贴，整体难度还算适中，让探索的过程更加有趣新颖。

游戏发售后玩家和媒体都有不错的反响，这也算是对厂商真诚细致的制作态度的一种肯定和赞赏。但是，《最后之窗》不论是作为AVG还是解谜游戏，都对语言有着不小的要求，如果存在这一障碍会在剧情、系统的理解还有代入感等方面大打折扣，这里也希望《最后之窗》能像前作《黄昏旅店》一样能够推出汉化版，让喜欢这个系列的玩家更好地体会游戏。



玩家点评

NDS 偶像大师 华贵星辰

◆厂商：NBGI◆类型：AVG

评论人：影翼火

评分 8

“骗钱大师”登陆了NDS，身为系列FANS，我很自然地玩了本作，而NDS版较之前作，改变还是挺大的，一方面是因为NDS的机能，另一方面就是在于创新吧。

本作中，玩家不再扮演经济人，而是扮演偶像本身。这可以说是让玩家进一步了解偶像们的心理，同时也有了点RPG的味道。本作的画面表现为精美2D，限于NDS机能，平常的游戏画面采用静态贴图，但这完全不影响偶像们的气质和个性，夸张的表情更能体现偶像们的性格。而试演会上的那画面就有点惨淡了，后面的喇叭音箱之类都看不到，偶像的动作也比较单一，为了弥补这点，本作加入了一个“动作版块”，可以编辑偶像的动作以及能力加成，当然，这动作编辑要和使用的歌曲风格一致，否则不会加能力……总的来说，勉强过关，3位个性鲜明的原创偶像和2Gb的容量也是很有诚意的。



系统改变主要表现在试演会的大幅度减化，使其完全没了挑战性，试演会上只有一个评委，而且不会出现100%合格和100%不合格的情况，通过释放营业中获得的“炸弹”来提高合格率即可，完全就是考验玩家的RP，多多使用S/L大法就可以轻松过关。所以，只要玩家有耐心，要把3名新人培养成顶级偶像只是时间问题。另外，原作中的偶像们会在授课时随机登场，这时的她们已经成为顶级明星了，看得出，本作剧情就是接着PSP版故事之后的。最后要提的是，本作中出现了伪娘，这很让我吃惊……

综合来说，《偶像大师DS》的素质还是很高的，推荐给系列的FANS以及对唱歌跳舞有兴趣的玩家。

PSP 战地双雄 第40日

◆厂商：EA Games◆类型：STG

评论人：丫亲ㄋ嘴嘴 W

评分 9



由于本作是笔者头一回发现把故事背景放在中国的游戏，因此是带着一份激动进入游戏的。开头CG介绍了故事背景，游戏中是两人闯关，一直玩到了通关，笔者都一直在抱怨同伴AI不高，要么站在那给人当靶子，然后等我去救；要么拼命打，集中火力于他身上，我又去拯救。笔者不知道是不是同伴在跟我开玩笑，我倒下要挂时，他不知道跑哪了，而当我打算重新开始时，他又跑来救我（很多次）。

游戏里钱很重要，许多枪前期钱少买不了，后期又要强化，可到最后最多就买个重机枪，所以需要省钱少买作用不大的枪，比如喷火器，我买了基本没用过，敌人基本都是远程射击，你拿那玩意，等于送死。

而游戏剧情只能说一般，只有在几个选择题时让笔者振奋下，最有感触就是一小朋友要去拾枪问我同不同意，我后悔选了同意，让我惭愧了好久。

游戏整体手感不错，笔者经常为得到一把新枪而高兴个半天，但是本作发的报酬太少，惟一可惜的就是那小BOSS，大块头一个，打他可真是痛苦啊，按我估计杀了他，少说几百发子弹，真是怪物啊！我最怕我打他时同伴死了，有时同伴挺争气的，打打还跑，有时就不行了，那BOSS爱跟人，经常让我绕一圈再去拯救同伴。这里也建议大家一个快速解决他办法，枪强化到带刀后，上去狂砍（最好满血），很快就能解决他。

最后用一句俗套的话作为结尾：对射击有爱的同学不要错过本作！

稿件要求

掌机相关的游戏、主机、事件、游戏的要素等都可以进行评论。字数控制在590~610之间，形式以评论为主。另需附上笔名、评分及一张配图，游戏点评请提供有代表性的无LOGO游戏截图。

火热秘技

我不是个关注足球的人，不过过年在家时偶然看了东亚四强赛里中国3比0赢了韩国的那场球，抛去32年不胜韩国的各种噱头不提，单看比赛本身，这次中国队确实踢得还不错。虽然中后场来回倒脚、进攻跑动不积极的老毛病还是在，但确实比以往有了改观，尤其是第三个进球，可谓是精妙配合与个人能力相结合的结果，不怪乎有球迷打出了下次世界杯8强的口号。看来我的心态可能和广大球迷差不多：虽然对国足不抱希望，但还是恨铁不成钢啊。128辑中《战场的女武神2》的多罗猫一项密码有误，应为"TRANKRMANCHS3WSY"，在此向广大读者道歉。

栏目主持：盲先知

PSP 寂静岭 破碎的记忆

美版

Silent Hill：Shattered Memories

秘技

结局达成条件

UFO结局

完成一周目游戏后，重新开始游戏。在拿出手机后拨打555-3825，将会收到短信，之后可以在游戏的场景中收集UFO，地点罗列如下：

1#	游乐场角落里的路灯下
2#	树林通向船屋的屋顶洞
3#	猎人小屋外的桶上
4#	学校橄榄球场的门柱之间
5#	俱乐部二楼通向汉堡店的天台处
6#	学校庭院中的雕像处
7#	体育馆门口西边的树上
8#	商场的入口处
9#	商场的宠物店内
10#	典当铺内
11#	下水道中出口旁边
12#	走出公园后的码头处
13#	灯塔湾北方

结局（过场部分）

走出幻想：在游戏中表现得比较友好并热爱家庭，在回答医生问题时，尽量作出倾向于家庭、友好的选择。

无情的现实：表现得很不友好，在回答问题时倾向于暴力、自私的选择。

继续沉溺：对医生的治疗漠不关心，在谈话时不看医生，回答问题时敷衍了事，在分类问题里把所有照片都归为同一类。

结局（录影带部分）

Love Lost：心理测试1时，第3项选Ture，第2、5、7选False。心理测试3时，当问到"Virgin"这个词后选肯定，问到"Slut"时选否定。游戏里少关注"酒"、"性"等信息。

Drunk Dad：心理测试1时，第2项选Ture，第6项选False。心理测试3时，当问到"Drunk"这个词后选肯定。游戏里多用主视点看"酒"相关的场景。

Sleaze and Sirens：心理测试1时，第5项选Ture，第7项选False。心理测试3时，当问到"Slut"这个词后选肯定，问到"Virgin"时选否定。游戏里多关注女性相关的场景与人物。

Wicked and Weak：心理测试1时，第1，3选False，游戏中完全不关注"酒"、"性"等信息。

电话号码

在游戏中，玩家可以在各场景中看到一些电话号码，其中大部分的电话是可以用哈里的手机打通的，可以听到一些增加游戏氛围的对话。

号码	号主
311	非紧急求助
411	电话查询
911	紧急救助电话
220-8330	Konami客服
555-9400	薰衣草疗养院（Alchemilla）
555-3663	影院热线（Cine-Fone）
555-0207	托卢卡商场安全部（Toluca Security）
555-3800	博德金健康保险（Bodkin）
555-3411	大桥控制员吉米（Jimmy Capra）
555-3900	布洛迪房屋保险（Brodie）
555-9300	布鲁克海文医院（Brookhaven）
555-5477	猫房俱乐部（Club）
555-5253	环境保护警局（Conservation Police）

号码	号主	号码	号主
555-2925	西比尔（Cybil）	555-3474	国家资源局（SDNR）
555-8432	达莉娅（Dahlia）	555-8733	国家林业局（State Forestry）
555-4663	自家（Home）	555-7669	天气电话（Weather）
555-7243	交通事故报告（Good Driving）	555-7588	塔米（Tammy）
555-7872	托卢卡商场人事部（Job Ad）	555-1212	电话报时（Time）
555-8255	倾诉热线（TALK Line）	555-6255	托卢卡商场（Toluca Mall）
555-3253	湖畔公园（Lakeside）	555-8665	托卢卡商场的托齐（Join Tookie）
555-2502	观湖旅店（Lakeview）	555-0719	拖车中心（Towing）
555-3323	丽莎（Lisa）	555-7325	玩具回收（Toy Recall）
555-5678	公园走失儿童热线（Lost Children）	555-3825	联合水果蛋糕店（United Fruitcake）
555-3587	米歇尔（Michelle）	555-6649	女服务员招聘（Waitress Ad）
555-5122	米维奇中学（Midwich High）	555-2628	托卢卡水上旅游（Water Tours）
555-5464	戈顿（Mr. Gordon）	555-6328	仙境汉堡店（Wonderland）
555-4139	公寓管理（Building Super）	555-6128	林地地产（Woodland）
555-6358	警察局（Police Station）	555-881（0～9）	薰衣草电台点歌（Alchemilla Radio）
555-4340	湖畔汽车旅馆（Riverside）	555-8465	美术教室解锁（Shadows）
555-7857	学校杂志社（School Mag）	555-2327	天文教室解锁（Big Bear）

下面为大家介绍NDS的EZ5烧录卡金手指修改方法。建议使用官方金手指编辑器Editor.exe，点击“编辑”菜单中的“添加游戏”添加一个游戏项目，再点击“添加金手指”添加新的金手指。编辑好金手指后需要使用“保存数据”按钮将金手指添加到数据库中，然后将保存好的数据库命名为“ezarcode.dat”放到TF卡中的“CHT”目录下即可在进入游戏前选择使用。



深爱

日版　ラブプラス　金手指

GameID：CXTJ c347b357

能力值最大
```
6205B17C 00000000
B205B17C 00000000
100001CE 0000FFFF
100001D0 0000FFFF
200001E7 00000080
100001E8 00008080
200001EA 00000080
D2000000 00000000
```
按SELECT行动点数最高
```
94000130 FFFB0000
6205B17C 00000000
B205B17C 00000000
20000219 00000063
2000021A 00000063
D2000000 00000000
```
解除两次不存档惩罚
```
6205B170 00000000
B205B170 00000000
20000080 00000000
D0000000 00000000
```
关闭即时模式
```
6205B170 00000000
B205B170 00000000
20000074 00000000
D2000000 00000000
```
开启即时模式
```
6205B170 00000000
B205B170 00000000
20000074 00000001
D2000000 00000000
```
梦境全开
```
12302976 0000FFFF
02302978 FFFFFFFF
```
回想全开
```
D5000000 000000FF
C0000000 00000014
D8000000 02302808
D2000000 00000000
```
图片全开
```
D5000000 000000FF
C0000000 00000022
D8000000 02302764
D2000000 00000000
```
特殊模式全开
```
22302788 000000FF
```





龙珠DS2 突击！红绸军

日版　ドラゴンボールDS2 突击！レッドリボン军　金手指

GameID：BDBJ 33444081

按SELECT回复HP
```
94000130 FFFB0000
DA000000 0238FB30
D6000000 0238FB2C
D2000000 00000000
```
按SELECT修行点数最高
```
94000130 FFFB0000
0210BD50 000F423F
D2000000 00000000
```
按SELECT必杀槽最高
```
94000130 FFFB0000
DA000000 0238FF28
D7000000 0238FF24
D2000000 00000000
```
在FC游戏中按SELECT键HP回复
```
94000130 FFFB0000
22269252 00000096
D2000000 00000000
```
在FC游戏中按SELECT键冲击波回数最高
```
94000130 FFFB0000
2226925F 0000003F
D2000000 00000000
```
按SELECT金钱最高
```
94000130 FFFB0000
0210BD4C 000F423F
D2000000 00000000
```

掌机游戏综合发售表

NEW GAME RELEASE SCHEDULE

伴随着新一年的来临，关于次世代掌机的传闻也此起彼伏，最近日本知名媒体爆出了NDS2的最新传闻，听起来有板有眼，看来次世代掌机离我们应该不会太遥远了。而曾经的两大次世代掌机NDS和PSP已经步入了成熟期，最近的游戏大作可真是多到玩不过来，不过现在厂商也变得越来越“技术”，继《王国之心 梦中诞生》之后，《噬神者》等大作也遭遇了破解“杯具”，相信随着次世代掌机的到来，对盗版的控制力度还会越来越大。时代在前进，我们的版权意识也得日新月异才行。

发售表阅读说明

■红色字体为受瞩目游戏。

■以日元标价的为日版游戏，以美元标价的为美版游戏，以此类推。所有日版游戏的价格均为税后价格。

栏目主持 雷伊

NINTENDO DS

日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年3月					
4日	KERORO RPG 骑士、武者与传说的海贼	ケロロRPG 骑士と武者と传说の海贼	NBGI	RPG	5229日元
6日	口袋妖怪突击队 光之轨迹	ポケモンレンジャー 光の轨迹	Nintendo	A・RPG	4800日元
11日	RPG工具DS	RPGツクールDS	Enter Brain	ETC	5460日元
18日	薄樱鬼DS	薄樱鬼DS	Idea Factory	AVG	5040日元
18日	战国时代 Vol.1 主君传	战国时代 Vol.1 主君传	Tasuke	SLG	2980日元
18日	战国时代 Vol.2 军师传	战国时代 Vol.1 军师传	Tasuke	SLG	2980日元
18日	战国时代 Vol.3 猛将传	战国时代 Vol.1 猛将传	Tasuke	SLG	2980日元
18日	热斗！力量甲子园	热斗！パワフル甲子园	Konami	SLG	5250日元
18日	萌萌二次大战略2 大和抚子	萌え萌え2次大战（略）2［chu~］☆ヤマトナデシコ	System Soft Alpha	S・RPG	6090日元
18日	可爱小狗DS3	かわいい仔犬DS3	MTO	SLG	5040日元
25日	大家的水族馆	みんなの水族馆	Taito	SLG	5040日元
2010年4月					
1日	“超”恐怖故事DS 青之章	“超”怖い话DS 青の章	Alchemist	AVG	5040日元
1日	世界树迷宫III 星海的来访者	世界树の迷宫III 星海の来访者	Atlus	RPG	6279日元
1日	HUDSON×GReeeeN Live？DeeeeS？	HUDSON×GReeeeN ライブ？DeeeeS？	Hudson	MUG	5229日元
1日	nicola监修 模特时尚选秀	nicola监修 モデル☆おしゃれオーディション	Alchemist	SLG	5040日元
1日	宠物店物语DS2	ペットショップ物语DS2	Taito	SLG	5040日元
8日	从零开始简单学中文	ゼロからカンタン中国语DS	IE Institute	ETC	3990日元
8日	从零开始简单学韩语	ゼロからカンタン韩国语DS	IE Institute	ETC	3990日元
8日	玛丽&嘉丽一起学科学	マリー&ガリーのLet'sさいえんす	Dorasu	ETC	4410日元
13日	指环王 阿拉贡历险记	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	A・AVG	29.99美元
15日	完成了！妈妈 三只小熊 男生版	できたよ！ママ。みつごのクマさん おとこのこ	Star Fish・SD	ETC	3990日元
15日	完成了！妈妈 三只小熊 女生版	できたよ！ママ。みつごのクマさん おんなのこ	Star Fish・SD	ETC	3990日元
22日	洛克人ZERO合集	ロックマン ゼロ コレクション	Capcom	ACT	4190日元
28日	勇者斗恶龙 怪兽统领者2	ドラゴンクエストモンスターズ ジョーカー2	Square Enix	RPG	5980日元
29日	家庭教师REBORN DS 炎之命运III 雪之守护者来袭	家庭教师ヒットマンREBORN！DS フェイトオブヒートIII 雪の守护者 来袭！	Takara Tomy	RPG	5040日元
2010年5月					
3日	益智之谜2	Puzzle Quest2	D3 Publisher	PUZ	29.99美元
3日	乐高哈利波特 1~4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros.	A・AVG	29.99美元
2010年春					
未定	牧场物语 双子村	牧场物语 ふたごの村	MMV	SLG	5040日元
未定	创造球会DS 世界挑战2010	サカつくDS ワールドチャレンジ	SEGA	SLG	售价未定
未定	数码宝贝 遗失的进化	デジモンストーリー ロストエボリューション	NBGI	RPG	售价未定
未定	火影忍者 疾风传 忍术全开！查克拉冲击	NARUTO-ナルト-疾风传 忍术全开！チャクラッシュ	Takara Tomy	ACT	5040日元
未定	二之国	二ノ国	Level-5	RPG	售价未定
2010年夏					
未定	雷电十一人3	イナズマイレブン3	Level-5	RPG	售价未定
发售日未定					
未定	幻想生活	ファンタジーライフ	Level-5	RPG	售价未定
未定	神秘屋	ミステリールーム	Level-5	AVG	售价未定
未定	大神传 小小太阳	大神传 小さき太阳	Capcom	AVG	售价未定
未定	幽灵诡计	ゴーストトリック	Capcom	AVG	售价未定
未定	东京魔人学园帝战帖	东京魔人学园帝战帖	MMV	S・RPG	3990日元
未定	黄金太阳DS（暂名）	黄金の太阳DS（暂名）	Nintendo	RPG	售价未定
未定	雷顿教授与奇迹的假面	レイトン教授と奇迹の仮面	Level-5	AVG	售价未定
未定	心跳回忆 女生版 第三个故事	ときめきメモリアル ガールズサイド 3rd Story	Konami	SLG	售价未定
未定	天使之翼 激斗的轨迹	キャプテン翼 激斗の轨迹	Konami	RPG	售价未定



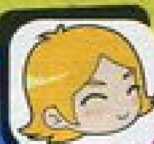
四狂神战记



2.25 ■Square Enix ■A·RPG ■5980日元



SFC时代的RPG名作《四狂神战记》如今以重制版的形式在NDS上复活，游戏除了保留原作的世界观和剧情外，系统、画面、音乐等方面都有了翻天覆地的进化，游戏类型也变为A·RPG形式，让玩家在回味经典的同时，享受到全新的游戏乐趣。故事讲述的是主人公们为阻止破坏神毁灭世界的阴谋而展开的冒险之旅，自由爽快的实时战斗是这次的最大卖点，丰富的解谜要素也会让你乐在其中。



无限边境 超越 超级机器人大战OG传说



2.25 ■NBGI ■RPG ■6279日元



经过了近两年时间，系列的第二作终于要降临了。这次游戏启用了新的主角，男主角是年轻的修罗战士，女主角则是妖精族公主，两人在新生无限边境展开了一段新的冒险，除了新角色外，前作的主人公一行和来自《机战》及《异度传说》等游戏的角色也会随着剧情的推进而陆续登场，为玩家献上这场跨越空间的共演。战斗系统方面基本承袭自前作，并加入了支援角色和援护防御等新系统，使战术组合更加丰富。

PLAYSTATION PORTABLE



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2010年3月					
4日	.hack/Link	.hack/Link	NBGI	A·RPG	6279日元
4日	信蜂 心灵编织者	テガミバチ こころ紡ぐ者へ	Konami	RPG	5250日元
4日	装甲核心 最后的佣兵	アーマード・コア ラストレイヴン ポータブル	From Software	ACT	3990日元
4日	审判之眼 神谕的巫师	THE EYE OF JUGDMENT 神托のウィザード	SCEJ	TAB	4980日元
11日	绝对英雄改造计划	绝对ヒーロー改造计划	日本一Software	RPG	6090日元
11日	战斗妖精 英雄之魂	バトルスピリッツ ヒーローズ ソウル	NBGI	TAB	5229日元
11日	真·三国无双 联合突袭2	真·三国无双 マルチレイド2	Koei	ACT	5040日元
11日	勇者别嚣张3D	勇者のくせになまいきだ：3D	SCEJ	SLG	3980日元
18日	Fate/新章	フェイト/エクストラ	MMV	RPG	6279日元
18日	高达 突击幸存者	ガンダムアサルトサヴァイブ	NBGI	ACT	6279日元
25日	普利尼2 特攻游戏！晓之内裤大作战	プリニー2 特攻游戏！晓のパンツ大作战ッス	日本一Software	ACT	5229日元
25日	天才麻将少女Saki 携带版	咲-Saki- Portable	Alchemist	TAB	6279日元
25日	五月恋爱物语	My Merry May with be	Cyber Front	AVG	5040日元
25日	天降之物 脸红心跳的暑假	そらのおとしもの ドキドキサマーバケーション	角川书店	AVG	6090日元
未定	突发误差 夜行侦探 原点	バーストエラー イブ・ザ・ファースト	角川书店	AVG	6090日元
2010年4月					
1日	一骑当千 十字冲击	一骑当千 クロスインパクト	MMV	ACT	5229日元
1日	职业棒球魂2010	プロ野球スピリッツ2010	Konami	SPG	5980日元
2日	死或生 天堂	デッド オア アライブ パラダイス	Tecmo	SPG	5229日元
8日	尤蒂的工作室 古拉姆纳特的炼金术士 被囚禁的守护者	ユーディーのアトリエ～グラムナートの炼金术士～囚われの守人	Gust	RPG	5040日元
13日	指环王 阿拉贡历险记	The Lord of the Rings：Aragorn's Quest	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
22日	伊苏 菲尔盖纳之誓约	イース フェルガナの誓い	Falcom	A·RPG	5040日元
22日	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	东京鬼祓师 鸦乃杜学园奇谭	Atlus	RPG	6279日元
22日	噩梦骑士	ナイツ・イン・ザ・ナイトメア	Atlus	RPG	6279日元
22日	魔界战记 无限轮回	ディスガイア インフィニット	日本一Software	AVG	3990日元
27日	2010 FIFA 南非世界杯	2010 FIFA World Cup South Africa	EA Sports	SPG	39.99美元
29日	潜龙谍影 和平行者	メタルギア ソリッド ピースウォーカー	Konami	ACT	5229日元
30日	钢铁侠2	Iron Man 2	SEGA	ACT	39.99欧元
未定	乙女的恋革命 携带版	乙女的恋革命★ラブレボ！Portable	Idea Factory	AVG	5040日元
未定	原宿侦探学园 铁木	原宿探侦学园 スチールウッド	Idea Factory	AVG	6090日元
未定	向日葵 空中卵石	ひまわり Pebble in the sky	角川书店	AVG	售价未定
2010年5月					
3日	乐高哈利波特 1～4年	LEGO Harry Potter：Years 1-4	Warner Bros.	A·AVG	39.99美元
11日	波斯王子 遗忘之沙	Prince of Persia：The Forgotten Sands	Ubisoft	A·AVG	39.99美元
2010年春					
未定	妖精的尾巴 携带公会	FAIRY TAIL PORTABLE GUILD	Konami	ACT	售价未定
未定	B's-LOG 聚会	B's-LOG パーティー	Idea Factory	ETC	售价未定
未定	少女爱上姐姐 携带版	乙女はお姉さまに恋してるPortable	Alchemist	AVG	售价未定
发售日未定					
未定	怪物猎人日记 暖洋洋的艾鲁村	モンハン日记 ぽかぽかアイルー村	Capcom	ETC	售价未定
未定	最后的战士	ラストランカー	Capcom	RPG	售价未定
未定	死神在背后	うしろ	Level-5	RPG	售价未定
未定	纸盒战机	ダンボール战机	Level-5	RPG	售价未定
未定	伊苏 VS 空之轨迹（暂名）	イース VS 空の軌跡（暫名）	Falcom	FTG	售价未定
未定	火影忍者 疾风传 羁绊驱动	NARUTO ナルト 疾风传 キズナドライブ	NBGI	FTG	售价未定

新书特搜 NEW BOOK

PSP 第46辑 已上市 各地报刊亭有售
口袋玩家 第28辑 3月11日全国上市
爱图e族 第14辑 3月4日全国上市

游戏·人 VOL.36

大16开128页+音乐CD

虎年第一本《游戏·人》即将登场，继续为您提供游戏文化大餐！大特辑，PlayStation十五周年，不一样的视角，回望游戏的历史与我们的青春。另有多彩内容：真·3D，是否是游戏及娱乐产业的下一个金矿；跨越娱乐媒介的边疆，《现代战争2》影视化全面解析；2009二次元无责任指南；游戏吉尼斯，连载最终回；猎天使魔女特别问答……年末及春季游戏音乐全面搜罗，好歌金曲大放送。丰富内容，请勿错过！



3月10日全国上市

PS3专辑 VOL.8

大16开240页+数据DVD光盘

与PS3相关的一切在此集结！信息集结：神机大事，信息汇总，深度评析，购机指南；特企集结：全年回顾与展望，战神开发经纬，蓝光最强画质TOP 100；劲作集结：FF14最新情报，八款游戏的奖杯攻略；攻略集结：FF13、战神1+2、猎天使魔女、现代战争2、三重宇宙、联合突袭六大详尽攻略。PC、PS3两用光盘：FF13高清CG典藏、350首游戏音乐，近300张美图，50个主题，另有丰富特别附赠内容。精彩超值，不容错过！



已上市 各地报刊亭有售

DVD光盘内容导视



游戏展望台

4款热门新作最新官方影像


口袋妖怪突击队 光之轨迹


死或生 天堂


皇牌空战X2 联合突击


世界树迷宫III 星海的来访者

随盘附送

实用资源倾情附送



2款PSP ISO
寂静岭 破碎的记忆
真·三国无双5 帝国
4款NDS ROM
勇者斗恶龙VI 幻之大地
龙珠DS2 突击！红绸军
国夫君的超热血运动会
游戏王5D's 世界冠军大会2010 复苏的阿卡迪亚

全部书中所介绍的实用软件，美图秀、经典主题乐园电子版以及精选PSP主题、《无限边境 超级机器人大战OG传说》OST等着你。



新作特搜队

最新发售游戏影像直击



不可思议的迷宫 风来之西林3 携带版
真·三国无双5 帝国
100万吨大卸八块
噬神者
流行音乐 携带版
海豹突击队 布拉沃火线小组3
寂静岭 破碎的记忆
益智编年史
天诛 红 携带版
国夫君的超热血大运动会
龙珠DS2 突击！红绸军
勇者斗恶龙VI 幻之大地



iPhone全接触

感触iPhone的神奇魅力

契约OL
横行霸道 唐人街战争
《使命召唤 现代战争2》解锁指南



新动一刻

狼隐
空之音

《口袋光环DVD》VOL.129 有奖问答题目

奖品



在iPhone全接触栏目中《契约OL》的演示中，主角头上的称号是什么？

A 屠猪专业户
B 屠鸭专业户
C 屠鸡专业户

本次活动的最终解释权归《掌机王SP》所有

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式： 只要在2010年3月23日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第131辑上公布，敬请关注。

一等奖

EZ5i 烧录卡 3名

M3DSR 烧录卡 3名

二等奖

PEGA 双核动力站 1名

BTP-6385 北通动力堡垒（迷你版）1名

BTP-6366 北通魔方炫音线控耳麦 1名

BTP-6389 北通动力堡垒 1名

PEGA PSP 九合一套装 1名

三等奖

PEGA PSP 电池底座 1名

BTP-5325 北通中国风保护胶套 1名

BTP-5355 北通中国风晶透水晶盒 1名

BTP-5540 北通中国风晶透水晶盒 1名

BTP-5540 北通中国风炫彩水晶盒 1名

PEGA PSP 手柄支架 1名

本次活动赞助厂商及网站

GBalpha —— GBalpha（中国）有限公司

WiiOh.com 威奥数码娱乐 —— 威奥数码娱乐综合网站

ezflash —— EZflash小组





《掌机王SP》第127辑中奖名单

中奖者如果在书上市后超过一个月没收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0931-4867606，Email：pgking@263.net

一等奖 6名 NDS烧录卡

合肥市	戴明昊
茂名市	冯子民
武汉市	梅进
都匀市	王智渊
上海市	周兆秋
石家庄市	朱元龙

二等奖 5名 耳麦、电池、电源

南宁市	陈宗轩
常熟市	顾枭
清原县	王帅
呼和浩特市	王宇
广州市	温昊翔

三等奖 6名 掌机周边

南昌市	程皓
梅河口市	宫艳芸
北京市	刘帅
绍兴市	吕童奇
哈尔滨市	孙天石
三明市	韦军

《掌机王SP》第127辑 DVD问答—中奖名单

答案：A

湛江市	陈润祥
肇庆市	林宇
北京市	刘鸿艺



盟区战卡豪华天线版 3名

注：为保护中奖者隐私，中奖者名单仅列出姓名及所在市。读者如有不明和疑问，请打电话至0931-4867606或发Email至pgking@263.net查询。

PSP专辑 VOL.8

大16开224页＋DVD-ROM

已上市，各地报刊亭有售

特稿

旧皇朝，新天下

劲作主打星

潜龙谍影 和平行者

发售前综合报道

特别企划

简单中寻找快乐——PSP Minis游戏大搜罗

玩转PSP

开学购机指南、PSP酷软推介、主机破解全面教程

典藏攻略 10款PSP新作典藏级攻略

机动战士高达 高达对高达 NEXT PLUS

战场的女武神2 高卢王立士官学校

小小大星球／心跳回忆4／王国之心 梦中诞生

火影忍者 疾风传 终极觉醒3／女王之刃 螺旋混沌

梦幻之星 携带版2／双手沾染污秽之时 鬼魂力量遗产

R-TYPE战略版2 巧克力战争

数据DVD收录

50余款PSP精美主题、游戏OST、以及丰富实用软件

游小说 第35辑

本辑精彩内容

最终幻想XIII

史诗级RPG巨作剧情小说，带你走进次世代的幻想世界

但丁神曲

对《神曲》的另类解读，又一位动作英雄的诞生

使命召唤 现代战争2

忠诚与背叛，实力与权谋，战火硝烟中的感动

怪物猎人 闪光的猎人

三位新人首次组队狩猎，令人目瞪口呆的结局即将为您呈现

战争机器前传 阿斯弗战役

马库斯的成名之路，残酷战争真实的另一面

3月4日全国上市

《模魂志》 No.42

大16开152页＋DVD

寿屋公司于2009年推出的大量模型产品让玩家目不暇接，本辑将对寿屋的年度产品进行总结归纳，为玩家在选购模型时提供挑选依据。世界最大规模的树脂手办综合展会WF隆重举行，本辑将为您火速送上会场实况和精美展品。囊括高达模型与美少女制作范例，多种模型制作技巧将为您一一展示。除此以外还有新年期间上市的大量模型玩具新品评测，相信一定会有适合您的款式。

3月4日全国上市



ISBN 978-7-89476-310-5
掌机王光盘定价：9.8元（1DVD+1手册）